

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Deskripsi Pustaka

Teori adalah alur logika atau penalaran, yang merupakan seperangkat konsep, definisi, dan proposisi yang disusun secara sistematis. Secara umum, teori mempunyai tiga fungsi, yaitu untuk menjelaskan, meramalkan, dan pengendalian suatu gejala.<sup>1</sup>

Berikut ini adalah teori-teori yang relevan yang peneliti gunakan untuk menjelaskan tentang variabel yang akan diteliti, serta sebagai dasar untuk memberi jawaban sementara terhadap rumusan masalah yang diajukan (hipotetis).

Dibawah ini akan diterangkan secara keseluruhan dari Implementasi Model Diskursus *Multy Reprerentacy* untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa pada Mata pelajaran Aqidah Akhlak, namun sebelum term ini di terjemahkan secara umum akan dirinci per bagian sehingga akan tergambar makna secara keseluruhan. Secara sistematis akan di uraikan: Implementasi, Model, Diskursus *Multy Reprerentacy*, keterampilan sosial, Mata pelajaran Aqidah Akhlak.

#### 1. Implementasi Model Pembelajaran Diskursus *Multy Reprerentacy*

##### a. Pengertian Teori Implementasi

Implementasi program atau kebijakan merupakan salah satu tahap yang penting dalam proses kebijakan publik. Suatu program kebijakan harus diimplementasikan agar mempunyai dampak dan tujuan yang diinginkan.

implementasi kebijakan tidak hanya menyangkut perilaku badan administrative yang bertanggung jawab untuk melaksanakan program dan menimbulkan ketaatan pada diri kelompok sasaran, tetapi juga menyangkut jaringan kekuatan-kekuatan politik,

---

<sup>1</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Alfabeta, Bandung, 2013, hlm 81.

ekonomi, dan sosial yang langsung atau tidak langsung dapat mempengaruhi perilaku semua pihak yang terlibat, dan pada akhirnya berpengaruh terhadap dampak negative maupun positif, dengan demikian dalam mencapai keberhasilan implementasi, diperlukan kesamaan pandangan tujuan yang hendak dicapai dan komitmen semua pihak untuk memberikan dukungan.

Keberhasilan implementasi suatu kebijakan, dapat diukur dengan melihat kesesuaian antara pelaksanaan atau penerapan kebijakan dengan desain, tujuan dan sasaran kebijakan itu sendiri serta memerikan dampak atau hasil yang positif bagi pemecahan permasalahan yang dihadapi.

Teori Implementasi menurut Edward III, Emerson, Grindle, serta Mize menjelaskan bahwa terdapat empat variable kritis dalam implementasi kebijakan public atau program diantaranya, komunikasi atau kejelasan informasi, konsistensi informasi, ketersediaan sumberdaya dalam jumlah dan mutu tertentu, sikap dan komitmen dari pelaksana program atau kebijakan, dan struktur birokrasi atau standar operasi yang mengatur tata kerja dan tata laksana.

Variabel-variabel tersebut saling berkaitan satu sama lain, implementasi kebijakan dipengaruhi oleh empat variabel, yakni: (1) komunikasi, (2) sumberdaya, (3) disposisi, dan (4) struktur birokrasi. Keempat variabel yakni:

- 1) Komunikasi

Keberhasilan implementasi kebijakan mensyaratkan agar implementor mengetahui apa yang harus dilakukan. Apa yang menjadi tujuan dan sasaran kebijakan harus ditransmisikan kepada kelompok sasaran (*target group*) sehingga akan mengurangi distorsi implementasi. Apabila tujuan dan sasaran suatu kebijakan tidak jelas atau bahkan tidak diketahui sama sekali oleh kelompok sasaran, maka kemungkinan akan terjadi

resistensi dari kelompok sasaran. Keberhasilan program keluarga berencana (KB) di Indonesia, sebagai contoh, salah satu penyebabnya adalah karena Badan Koordinasi Keluarga Berencana Nasional (BKKBN) secara intensif melakukan sosialisasi tujuan dan manfaat program KB terhadap pasangan usia subur (PUS) melalui berbagai media.

## 2) Sumberdaya

Walaupun isi kebijakan sudah dikomunikasikan secara jelas dan konsisten, tetapi apabila implementor kekurangan sumberdaya untuk melaksanakan, implementasi tidak akan berjalan secara efektif. Sumberdaya tersebut dapat berwujud sumberdaya manusia, yakni kompetensi implementor dan sumberdaya finansial. Sumberdaya adalah faktor penting untuk implementasi kebijakan agar efektif. Tanpa sumberdaya, kebijakan hanya tinggal dikertas menjadi dokumen saja.

## 3) Disposisi

Disposisi adalah watak dan karakteristik yang dimiliki oleh implementor, seperti komitmen, kejujuran, sifat demokratis. Apabila implementor memiliki disposisi yang baik, maka dia akan 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.

Berbagai pengalaman pembangunan di negara-negara Dunia ketiga menunjukkan bahwa tingkat komitmen dan kejujuran aparat rendah. Berbagai kasus korupsi yang muncul di negara-negara Dunia ketiga, seperti Indonesia adalah contoh konkrit dari rendahnya komitmen dan kejujuran aparat dalam mengimplementasikan program-program pembangunan.

#### 4) Struktur Birokrasi

Struktur organisasi yang bertugas mengimplementasikan kebijakan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap implementasi kebijakan. Salah satu dari aspek struktur yang penting dari setiap organisasi adalah adanya prosedur operasi yang standar (*standard operating procedures* atau SOP). SOP menjadi pedoman bagi setiap implementor dalam bertindak. Struktur organisasi yang terlalu panjang akan cenderung melemahkan pengawasan dan menimbulkan *red-tape*, yakni prosedur birokrasi yang rumit dan kompleks. Ini pada gilirannya menyebabkan aktivitas organisasi tidak fleksibel.<sup>2</sup>

#### b. Pengertian model pembelajaran

Secara umum istilah “model” diartikan sebagai kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Dalam pengertian lain model juga diartikan sebagai barang atau benda tiruan dari benda yang sesungguhnya. Istilah model digunakan untuk menunjukkan pengertian yang pertama sebagai kerangka konseptual atas dasar pemikiran tersebut maka yang dimaksud dengan “model belajar mengajar” adalah kerangka konseptual dan prosedur yang sistemik dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam merencanakan dan melaksanakan aktifitas belajar mengajar. Dengan demikian, aktivitas belajar mengajar benar-benar merupakan kegiatan bertujuan yang tertata secara sistematis.

Dewey (Joyce & weil) yang dikutip Abdul Majid, mendefinisikan model pembelajaran sebagai “*a plan or pattern that we can use to design face to face teaching in the classroom or tutorial setting and to shepe instructional material*” (suatu rencana

---

<sup>2</sup>Subarsono, *Analisis Kebijakan Publik (Konsep, Teori, dan Aplikasi)*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2009, hlm 88-92.

atau pola yang dapat kita gunakan untuk merancang tatap muka di depan kelas atau pembelajaran tambahan dan untuk menajamkan materi pengajaran).<sup>3</sup>

Dari pengertian di atas dapat dipahami bahwa, model pembelajaran merupakan kerangka dasar pembelajaran yang dapat diisi oleh beragam muatan mata pelajaran, sesuai dengan karakteristik kerangka dasarnya. Model pembelajaran dapat muncul dalam beragam bentuk variasinya sesuai dengan landasan filosofis dan pedagogis yang melatar belakangnya.

Arends “*the term teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goals, syntax, environment, and management system*” (istilah model pengajaran mengarah pada suatu model pendekatan pembelajaran tertentu, termasuk tujuan, sintaksnya, lingkungan dan termasuk sistem pengelolaannya) dengan demikian, maka model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada pendekatan strategi, metode atau prosedur. Model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalam buku-buku, film, komputer, kurikulum dan lain-lain. Selanjutnya model pembelajaran Joyke menyatakan bahwa setiap model pembelajaran mengarah pada desain pembelajaran untuk membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai.<sup>4</sup>

Menurut *Gagne* sebagaimana yang dikemukakan oleh *Margaret E. Bell Gredler* bahwa istilah pembelajaran dapat diartikan sebagai seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya proses belajar yang sifatnya internal. Pengertian ini mengisyaratkan bahwa pembelajaran merupakan

---

<sup>3</sup> Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2012, hlm127.

<sup>4</sup> Abdul Majid, *Satrategi Pembelajaran*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013, hlm 13.

proses yang sengaja direncanakan dan dirancang sedemikian rupa dalam rangka memberikan bantuan bagi terjadinya proses belajar.

Pendapat yang semakna dengan definisi diatas dikemukakan oleh *J. Drost* menyatakan bahwa “pembelajaran merupakan usaha yang dilakukan untuk menjadikan orang lain belajar”. Sedangkan Mulkan memahami pembelajaran sebagai suatu aktifitas guna menciptakan kreativitas siswa.<sup>5</sup>

Dari beberapa pendapat yang disebutkan di atas peneliti menyimpulkan pembelajaran adalah kegiatan yang dirancang secara teratur dengan tujuan agar siswa dapat melakukan aktifitas belajar dengan baik dan juga bisa diartikan sebagai suatu peristiwa atau situasi yang sengaja direncanakan dalam rangka membantu dan mempermudah proses belajar dengan harapan dapat membangun kreatifitas siswa.

Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang membedakan dengan strategi, metode atau prosedur (Kardi dan Nur). Ciri-ciri tersebut ialah:

- 1) Rasional teoritis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
- 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai).
- 3) Tingkah laku pembelajaran yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.
- 4) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.<sup>6</sup>

Menurut Johnson (dalam Samani, 2000), untuk mengetahui kualitas model pembelajaran harus dilihat dari dua aspek, yaitu proses dan produk. Aspek proses mengacu apakah pembelajaran mampu menciptakan situasi belajar yang menyenangkan (*joyful*

---

<sup>5</sup> Nazarudin, *Manajemen Pembelajaran*, Teras, Yogyakarta, 2007, hlm 162.

<sup>6</sup>*Op.Cit*, Abdul Majid, hlm. 14.

*learning*) serta mendorong siswa untuk aktif belajar dan berpikir kreatif. Aspek produk mengacu apakah pembelajaran mampu mencapai tujuan, yaitu meningkatkan kemampuan siswa sesuai dengan standar kemampuan atau kompetensi yang ditentukan. Dalam hal ini sebelum melihat hasilnya terlebih dahulu aspek proses sudah dapat dipastikan berlangsung baik.

Setiap model memerlukan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang berbeda. Setiap pendekatan memberikan peran yang berbeda kepada siswa, pada ruang fisik, dan pada sistem sosial kelas. Sifat materi dari sistem saraf banyak konsep dan informasi-informasi dari teks buku bacaan materi ajar siswa, di samping itu banyak kegiatan pengamatan gambar-gambar. Tujuan yang akan dicapai meliputi aspek kognitif (produk dan proses) dan kegiatan pemahaman bacaan dan lembar kegiatan siswa (LKS).<sup>7</sup>

Jadi, dari beberapa pengertian yang sudah diuraikan mengenai model pembelajaran penulis menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu rancangan atau konsep yang mempunyai tujuan yang digunakan dalam mengajar agar proses belajar mengajar berjalan dengan baik, dalam pelaksanaan penggunaan model pembelajaran ada beberapa komponen di dalamnya diantaranya metode, teknik, strategi, dan lain-lain semua ini ada di dalam ruang lingkup model pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam proses belajar mengajar.

### c. Macam-macam model pembelajaran

Model pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pembelajaran, sintaknya (langkah-langkahnya), dan sifat lingkungan belajarnya. *Arends* menyebutkan enam model pembelajaran yang sering dan praktis digunakan guru dalam pembelajaran, yaitu: presentasi, pengajaran langsung (*direct*

---

<sup>7</sup>Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, Prestasi Pustaka, Jakarta, 2007, hlm 5.

*instruction*), pengajaran konsep, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berdasarkan masalah (*problem base instruction*), dan diskusi kelas.

Ada banyak model pembelajaran yang dapat digunakan dalam implementasi pembelajaran di antaranya sebagai berikut:

- 1) Model pembelajaran kontekstual (CTL),
- 2) Model pembelajaran berdasarkan masalah,
- 3) Model pembelajaran konstruktivisme,
- 4) Model dengan pendekatan lingkungan,
- 5) Model pengajaran langsung,
- 6) Model pembelajaran terpadu, dan
- 7) Model pembelajaran interaktif<sup>8</sup>

Untuk membelajarkan siswa sesuai dengan cara-gaya belajar mereka sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan optimal ada berbagai model pembelajaran. Dalam prakteknya, kita (guru) harus ingat bahwa tidak ada model pembelajaran yang paling tepat untuk segala situasi dan kondisi. Oleh karena itu, dalam memilih model pembelajaran yang tepat haruslah memperhatikan kondisi siswa, sifat materi bahan ajar, fasilitas-media yang tersedia, dan kondisi guru itu sendiri. Berikut ini disajikan beberapa model pembelajaran, untuk dipilih dan dijadikan alternatif sehingga cocok untuk situasi dan kondisi yang dihadapi. Akan tetapi sajian yang dikemukakan pengantarnya berupa pengertian dan rasional serta sintaks (prosedur) yang sifatnya prinsip, modifikasinya diserahkan kepada guru untuk melakukan penyesuaian, penulis yakin kreativitas para guru sangat tinggi.

1) CL (*Cooperative Learning*).

Pembelajaran kooperatif sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang penuh ketergantungan dengan orang lain,

---

<sup>8</sup> Ngalimun, *strategi dan model pembelajaran*, Anggota IKAPI, Yogyakarta, 2016, hlm 27

mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama, pembagian tugas, dan rasa senasib. Dengan memanfaatkan kenyataan itu, belajar berkelompok secara koperatif, siswa dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi (*sharing*) pengetahuan, pengalaman, tugas, tanggung jawab. Saling membantu dan berlatih beinteraksi-komunikasi-sosialisasi karena koperatif adalah miniature dari hidup bermasyarakat, dan belajar menyadari kekurangan dan kelebihan masing-masing.

Jadi model pembelajaran koperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengkontruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri. Menurut teori dan pengalaman agar kelompok kohesif (kompak-partisipatif), tiap anggota kelompok terdiri dari 4 – 5 orang, siswa heterogen (kemampuan, gender, karekter), ada control dan fasilitasi, dan meminta tanggung jawab hasil kelompok berupa laporan atau presentasi.

Sintaks pembelajaran koperatif adalah informasi, pengarahan-strategi, membentuk kelompok heterogen, kerja kelompok, presentasi hasil kelompok, dan pelaporan.

## 2) Kontekstual (*CTL, Contextual Teaching and Learning*)

Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang dimulai dengan sajian atau tanya jawab lisan (ramah, terbuka, negosiasi) yang terkait dengan dunia nyata kehidupan siswa (*daily life modeling*), sehingga akan terasa manfaat dari materi yang akan disajikan, motivasi belajar muncul, dunia pikiran siswa menjadi konkret, dan suasana menjadi kondusif-nyaman dan menyenangkan. Prinsip pembelajaran kontekstual adalah aktivitas siswa, siswa melakukan dan mengalami, tidak hanya menonton dan mencatat, dan pengembangan kemampuan sosialisasi.

Ada tujuh indikator pembelajaran kontekstual sehingga bisa dibedakan dengan model lainnya, yaitu modeling (pemusatan

perhatian, motivasi, penyampaian kompetensi-tujuan, pengarah-an-petunjuk, rambu-rambu, contoh), *questioning* (eksplorasi, membimbing, menuntun, mengarahkan, mengembangkan, evaluasi, inkuiri, generalisasi), *learning community* (seluruh siswa partisipatif dalam belajar kelompok atau individual, *minds-on*, *hands-on*, mencoba, mengerjakan), *inquiry* (identifikasi, investigasi, hipotesis, konjektur, generalisasi, menemukan), *constructivism* (membangun pemahaman sendiri, mengkonstruksi konsep-aturan, analisis-sintesis), *reflection* (*reviu*, rangkuman, tindak lanjut), *authentic assessment* (penilaian selama proses dan sesudah pembelajaran, penilaian terhadap setiap aktivitas-usaha siswa, penilaian portofolio, penilaian seobjektif-objektifnya dari berbagai aspek dengan berbagai cara).

### 3) Realistik (*RME, Realistic Mathematics Education*)

Realistic Mathematics Education (RME) dikembangkan oleh Freudenthal di Belanda dengan pola *guided reinvention* dalam mengkonstruksi konsep-aturan melalui *process of mathematization*, yaitu matematika horizontal (*tools*, fakta, konsep, prinsip, algoritma, aturan untuk digunakan dalam menyelesaikan persoalan, proses dunia empirik) dan vertikal (reorganisasi matematik melalui proses dalam dunia rasio, pengembangan matematika). Prinsip RME adalah aktivitas (*doing*) konstruktivis, realitas (kebermaknaan proses-aplikasi), pemahaman (menemukan-informal dalam konteks melalui refleksi, informal ke formal), *inter-twinment* (keterkaitan-intekoneksi antar konsep), interaksi (pembelajaran sebagai aktivitas sosial, *sharing*), dan bimbingan (dari guru dalam penemuan).

### 4) Pembelajaran Langsung (*DL, Direct Learning*)

Pengetahuan yang bersifat informasi dan prosedural yang menjurus pada keterampilan dasar akan lebih efektif jika disampaikan dengan cara pembelajaran langsung. Sintaknya adalah

menyiapkan siswa, sajian informasi dan prosedur, latihan terbimbing, refleksi, latihan mandiri, dan evaluasi. Cara ini sering disebut dengan metode ceramah atau ekspositori (ceramah bervariasi).

5) Pembelajaran Berbasis masalah (*PBL, Problem Based Learning*)

Kehidupan adalah identik dengan menghadapi masalah. Model pembelajaran ini melatih dan mengembangkan kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang berorientasi pada masalah otentik dari kehidupan aktual siswa, untuk merangsang kemampuan berpikir tingkat tinggi. Kondisi yang tetap harus dipelihara adalah suasana kondusif, terbuka, negosiasi, demokratis, suasana nyaman dan menyenangkan agar siswa dapat berpikir optimal. Indikator model pembelajaran ini adalah metakognitif, elaborasi (analisis), interpretasi, induksi, identifikasi, investigasi, eksplorasi, konjektur, sintesis, generalisasi, dan inkuiri

6) *Problem solving*

Dalam hal ini masalah didefinisikan sebagai suatu persoalan yang tidak rutin, belum dikenal cara penyelesaiannya. Justru problem solving adalah mencari atau menemukan cara penyelesaian (menemukan pola, aturan, atau algoritma). Sintaknya adalah: sajikan permasalahan yang memenuhi kriteria di atas, siswa berkelompok atau individual mengidentifikasi pola atau aturan yang disajikan, siswa mengidentifikasi, mengeksplorasi, menginvestigasi, menduga, dan akhirnya menemukan solusi.

7) *Problem Posing*

Bentuk lain dari problem posing adalah problem posing, yaitu pemecahan masalah dengan melalui elaborasi, yaitu merumuskan kembali masalah menjadi bagian-bagian yang lebih simple sehingga dipahami. Sintaknya adalah: pemahaman, jalan

keluar, identifikasi kekeliruan, meminimalisasi tulisan-hitungan, cari alternative, menyusun soal-pertanyaan.

8) Problem Terbuka (*OE, Open Ended*)

Pembelajaran dengan problem (masalah) terbuka artinya pembelajaran yang menyajikan permasalahan dengan pemecahan berbagai cara (*flexibility*) dan solusinya juga bisa beragam (multi jawab, *fluency*). Pembelajaran ini melatih dan menumbuhkan orisinilitas ide, kreativitas, kognitif tinggi, kritis, komunikasi-interaksi, sharing, keterbukaan, dan sosialisasi. Siswa dituntut untuk berimprovisasi mengembangkan metode, cara, atau pendekatan yang bervariasi dalam memperoleh jawaban, jawaban siswa beragam. Selanjutnya siswa juga diminta untuk menjelaskan proses mencapai jawaban tersebut. Dengan demikian model pembelajaran ini lebih mementingkan proses daripada produk yang akan membentuk pola pikir, keterpasuan, keterbukaan, dan ragam berpikir. Sajian masalah haruslah kontekstual kaya makna secara matematik (gunakan gambar, diagram, table), kembangkan permasalahan sesuai dengan kemampuan berpikir siswa, kaitkan dengan materi selanjutnya, siapkan rencana bimbingan (sedikit demi sedikit dilepas mandiri). Sintaknya adalah menyajikan masalah, pengorganisasian pembelajaran, perhatikan dan catat respon siswa, bimbingan dan pengarahan, membuat kesimpulan.

9) *Probing-prompting*

Teknik *probing-prompting* adalah pembelajaran dengan cara guru menyajikan serangkaian pertanyaan yang sifatnya menuntun dan menggali sehingga terjadi proses berpikir yang mengaitkan pengetahuan setiap siswa dan pengalamannya dengan pengetahuan baru yang sedang dipelajari. Selanjutnya siswa mengkonstruksi konsep-prinsip-aturan menjadi pengetahuan baru, dengan demikian pengetahuan baru tidak diberitahukan. Dengan model pembelajaran

ini proses tanya jawab dilakukan dengan menunjuk siswa secara acak sehingga setiap siswa mau tidak mau harus berpartisipasi aktif, siswa tidak bisa menghindari dari proses pembelajaran, setiap saat ia bisa dilibatkan dalam proses tanya jawab. Kemungkinan akan terjadi suasana tegang, namun demikian bisa dibiasakan. Untuk mengurangi kondisi tersebut, guru hendaknya serangkaian pertanyaan disertai dengan wajah ramah, suara menyejukkan, nada lembut. Ada canda, senyum, dan tertawa, sehingga suasana menjadi nyaman, menyenangkan, dan ceria. Jangan lupa, bahwa jawaban siswa yang salah harus dihargai karena salah adalah cirinya dia sedang belajar, ia telah berpartisipasi.

#### 10) Pembelajaran Bersiklus (*cycle learning*)

*Ramsey* (1993) mengemukakan bahwa pembelajaran efektif secara bersiklus, mulai dari eksplorasi (deskripsi), kemudian eksplanasi (empiric), dan diakhiri dengan aplikasi (aduktif). Eksplorasi berarti menggali pengetahuan prasyarat, eksplanasi berarti mengenalkan konsep baru dan alternative pemecahan, dan aplikasi berarti menggunakan konsep dalam konteks yang berbeda.

#### 11) *Reciprocal Learning*

*Weinstein & Meyer* (1998) mengemukakan bahwa dalam pembelajaran harus memperhatikan empat hal, yaitu bagaimana siswa belajar, mengingat, berpikir, dan memotivasi diri. Sedangkan *Resnik* (1999) mengemukakan bahwa belajar efektif dengan cara membaca bermakna, merangkum, bertanya, representasi, hipotesis. Untuk mewujudkan belajar efektif, *Donna Meyer* (1999) mengemukakan cara pembelajaran resiprokal, yaitu: informasi, pengarahan, berkelompok mengerjakan LKSD-modul, membaca-merangkum.

## 12) SAVI

Pembelajaran SAVI adalah pembelajaran yang menekankan bahwa belajar haruslah memanfaatkan semua alat indra yang dimiliki siswa. Istilah SAVI sendiri adalah kependekan dari: *Somatic* yang bermakna gerakan tubuh (*hands-on*, aktivitas fisik) di mana belajar dengan mengalami dan melakukan; *Auditory* yang bermakna bahwa belajar haruslah dengan melalui mendengarkan, menyimak, berbicara, presentasi, argumentasi, mengemukakan pendapat, dan menanggapi; *Visualization* yang bermakna belajar haruslah menggunakan indra mata melalui mengamati, menggambar, mendemonstrasikan, membaca, menggunakan media dan alat peraga; dan *Intellectualy* yang bermakna bahwa belajar haruslah menggunakan kemampuan berpikir (*minds-on*) belajar haruslah dengan konsentrasi pikiran dan berlatih menggunakannya melalui bernalar, menyelidiki, mengidentifikasi, menemukan, mencipta, mengkonstruksi, memecahkan masalah, dan menerapkan.

## 13) TGT (*Teams Games Tournament*)

Penerapan model ini dengan cara mengelompokkan siswa heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama bisa berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi. Usahakan dinamika kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan seperti dalam kondisi permainan (*games*) yaitu dengan cara guru bersikap terbuka, ramah, lembut, santun, dan ada sajian bodoran. Setelah selesai kerja kelompok sajikan hasil kelompok sehingga terjadi diskusi kelas.

Jika waktunya memungkinkan TGT bisa dilaksanakan dalam beberapa pertemuan, atau dalam rangka mengisi waktu sesudah UAS menjelang pembagian raport. Sintaknya adalah sebagai berikut:

- a. Buat kelompok siswa heterogen 4 orang kemudian berikan informasi pokok materi dan mekanisme kegiatan.

- b. Siapkan meja turnamen secukupnya, misal 10 meja dan untuk tiap meja ditempati 4 siswa yang berkemampuan setara, meja diisi oleh siswa dengan level tertinggi dari tiap kelompok dan seterusnya sampai meja ke-X ditempati oleh siswa yang levelnya paling rendah. Penentuan tiap siswa yang duduk pada meja tertentu adalah hasil kesepakatan kelompok.
- c. Selanjutnya adalah pelaksanaan turnamen, setiap siswa mengambil kartu soal yang telah disediakan pada tiap meja dan mengerjakannya untuk jangka waktu tertentu (misal 3 menit). Siswa bisa mengerjakan lebih dari satu soal dan hasilnya diperiksa dan dinilai, sehingga diperoleh skor turnamen untuk tiap individu dan sekaligus skor kelompok asal. Siswa pada tiap meja turnamen sesuai dengan skor yang diperolehnya diberikan sebutan (gelar) *superior, very good, good, medium*.
- d. Bumping, pada turnamen kedua ( begitu juga untuk turnamen ketiga-keempat dst.), dilakukan pergeseran tempat duduk pada meja turnamen sesuai dengan sebutan gelar tadi, siswa superior dalam kelompok meja turnamen yang sama, begitu pula untuk meja turnamen yang lainnya diisi oleh siswa dengan gelar yang sama.
- e. Setelah selesai hitunglah skor untuk tiap kelompok asal dan skor individual, berikan penghargaan kelompok dan individual.

#### 14) VAK (*Visualization, Auditory, Kinesthetic*)

Model pembelajaran ini menganggap bahwa pembelajaran akan efektif dengan memperhatikan ketiga hal tersebut di atas, dengan perkataan lain manfaatkanlah potensi siswa yang telah dimilikinya dengan melatih, mengembangkannya. Istilah tersebut sama halnya dengan istilah pada SAVI, dengan *somatic ekuivalen* dengan *kinesthetic*.

15) AIR (*Auditory, Intellectually, Repetition*)

Model pembelajaran ini mirip dengan SAVI dan VAK, bedanya hanyalah pada Repetisi yaitu pengulangan yang bermakna pendalaman, perluasan, pemantapan dengan cara siswa dilatih melalui pemberian tugas atau quis.

16) TAI (*Team Assisted Individualy*)

Terjemahan bebas dari istilah di atas adalah Bantuan Individual dalam Kelompok (Bidak) dengan karakteristik bahwa (Driver, 1980) tanggung jawab belajar adalah pada siswa. Oleh karena itu siswa harus membangun pengetahuan tidak menerima bentuk jadi dari guru. Pola komunikasi guru-siswa adalah negosiasi dan bukan imposisi-intruksi.

Sintaksi Bidak menurut Slavin (1985) adalah: (1) buat kelompok heterogen dan berikan bahan ajar berupa modul, (2) siswa belajar kelompok dengan dibantu oleh siswa pandai anggota kelompok secara individual, saling tukar jawaban, saling berbagi sehingga terjadi diskusi, (3) penghargaan kelompok dan refleksi serta tes formatif.

17) STAD (*Student Teams Achievement Division*)

STAD adalah salah satu model pembelajaran kooperatif dengan sintaks: pengarahan, buat kelompok heterogen (4-5 orang), diskusikan bahan belajar-LKS-modul secara kolabratif, sajian-presentation kelompok sehingga terjadi diskusi kelas, kuis individual dan buat skor perkembangan tiap siswa atau kelompok, umumkan rekor tim dan individual dan berikan *reward*.

18) NHT (*Numbered Head Together*)

NHT adalah salah satu tipe dari pembelajaran kooperatif dengan sintaks: pengarahan, buat kelompok heterogen dan tiap siswa memiliki nomor tertentu, berikan persoalan materi bahan ajar (untuk tiap kelompok sama tapi untuk tiap siswa tidak sama sesuai dengan nomor siswa, tiap siswa dengan nomor sama mendapat tugas yang

sama) kemudian bekerja kelompok, presentasi kelompok dengan nomor siswa yang sama sesuai tugas masing-masing sehingga terjadi diskusi kelas, kuis individual dan buat skor perkembangan tiap siswa, umumkan hasil kuis dan beri reward.

#### 19) Jigsaw

Model pembelajaran ini termasuk pembelajaran kooperatif dengan sintaks seperti berikut ini. Pengarahan, informasi bahan ajar, buat kelompok heterogen, berikan bahan ajar (LKS) yang terdiri dari beberapa bagian sesuai dengan banyak siswa dalam kelompok, tiap anggota kelompok bertugas membahas bagian tertentu, tiap kelompok bahan belajar sama, buat kelompok ahli sesuai bagian bahan ajar yang sama sehingga terjadi kerja sama dan diskusi, kembali ke kelompok asal, pelaksanaan tutorial pada kelompok asal oleh anggota kelompok ahli, penyimpulan dan evaluasi, refleksi.

#### 20) TPS (*Think Pairs Share*)

Model pembelajaran ini tergolong tipe kooperatif dengan sintaks: Guru menyajikan materi klasikal, berikan persoalan kepada siswa dan siswa bekerja kelompok dengan cara berpasangan sebangku-sebangku (*think-pairs*), presentasi kelompok (*share*), kuis individual, buat skor perkembangan tiap siswa, umumkan hasil kuis dan berikan reward.

#### 21) GI (*Group Investigation*)

Model kooperatif tipe GI dengan sintaks: Pengarahan, buat kelompok heterogen dengan orientasi tugas, rencanakan pelaksanaan investigasi, tiap kelompok menginvestigasi proyek tertentu (bisa di luar kelas, misal mengukur tinggi pohon, mendata banyak dan jenis kendaraan di dalam sekolah, jenis dagangan dan keuntungan di kantin sekolah, banyak guru dan staf sekolah), pengolahan data penyajian data hasil investigasi, presentasi, kuis individual, buat skor perkembangan siswa, umumkan hasil kuis dan berikan reward.

22) MEA (*Means-Ends Analysis*)

Model pembelajaran ini adalah variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah dengan sintaks: sajikan materi dengan pendekatan pemecahan masalah berbasis heuristic, elaborasi menjadi sub-sub masalah yang lebih sederhana, identifikasi perbedaan, susun sub-sub masalah sehingga terjadi konektivitas, pilih strategi solusi.

23) CPS (*Creative Problem Solving*)

Ini juga merupakan variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah melalui teknik sistematis dalam mengorganisasikan gagasan kreatif untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Sintaksnya adalah: mulai dari fakta aktual sesuai dengan materi bahan ajar melalui tanya jawab lisan, identifikasi permasalahan dan fokus-pilih, mengolah pikiran sehingga muncul gagasan orisinal untuk menentukan solusi, presentasi dan diskusi.

24) TTW (*Think Talk Write*)

Pembelajaran ini dimulai dengan berpikir melalui bahan bacaan (menyimak, mengkritisi, dan alternatif solusi), hasil bacaannya dikomunikasikan dengan presentasi, diskusi, dan kemudian buat laporan hasil presentasi. Sintaknya adalah: informasi, kelompok (membaca-mencatat-menandai), presentasi, diskusi, melaporkan.

25) TS-TS (*Two Stay – Two Stray*)

Pembelajaran model ini adalah dengan cara siswa berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan kelompok lain. Sintaknya adalah kerja kelompok, dua siswa bertamu ke kelompok lain dan dua siswa lainnya tetap di kelompoknya untuk menerima dua orang dari kelompok lain, kerja kelompok, kembali ke kelompok asal, kerja kelompok, laporan kelompok.

26) CORE (*Connecting, Organizing, Reflecting, Extending*)

Sintaknya adalah (C) koneksi informasi lama-baru dan antar konsep, (O) organisasi ide untuk memahami materi, (R) memikirkan

kembali, mendalami, dan menggali, (E) mengembangkan, memperluas, menggunakan, dan menemukan.

27) SQ3R (*Survey, Question, Read, Recite, Review*)

Pembelajaran ini adalah strategi membaca yang dapat mengembangkan meta kognitif siswa, yaitu dengan menugaskan siswa untuk membaca bahan belajar secara seksama-cermat, dengan sintaks: *Survey* dengan mencermati teks bacaan dan mencatat-menandai kata kunci, *Question* dengan membuat pertanyaan (mengapa-bagaimana, darimana) tentang bahan bacaan (materi bahan ajar), *Read* dengan membaca teks dan cari jawabannya, *Recite* dengan pertimbangkan jawaban yang diberikan (catat-bahas bersama), dan *Review* dengan cara meninjau ulang menyeluruh

28) SQ4R (*Survey, Question, Read, Reflect, Recite, Review*)

SQ4R adalah pengembangan dari SQ3R dengan menambahkan unsur *Reflect*, yaitu aktivitas memberikan contoh dari bahan bacaan dan membayangkan konteks aktual yang relevan.

29) MID (*Meaningful Instructional Design*)

Model ini adalah pembelajaran yang mengutamakan kebermaknaan belajar dan efektifitas dengan cara membuat kerangka kerja-aktivitas secara konseptual kognitif-konstruktivis. Sintaknya adalah (1) lead-in dengan melakukan kegiatan yang terkait dengan pengalaman, analisis pengalaman, dan konsep-ide; (2) reconstruction melakukan fasilitasi pengalaman belajar; (3) production melalui ekspresi-apresiasi konsep

30) KUASAI

Pembelajaran akan efektif dengan melibatkan enam tahap berikut ini, Kerangka pikir untuk sukses, Uraikan fakta sesuai dengan gaya belajar, Ambil pemaknaan (mengetahui-memahami-menggunakan-memaknai), Sertakan ingatan dan hafalkan kata kunci serta koneksinya, Ajukan pengujian pemahaman, dan Introspeksi melalui refleksi diri tentang gaya belajar.

31) CRI (*Certainly of Response Index*)

CRI digunakan untuk mengobservasi proses pembelajaran yang berkenaan dengan tingkat keyakinan siswa tentang kemampuan yang dimilikinya untuk memilih dan menggunakan pengetahuan yang telah dimilikinya. Hutnal (2002) mengemukakan bahwa CRI menggunakan rubric dengan penskoran 0 untuk totally guessed answer, 1 untuk almost guest, 2 untuk not sure, 3 untuk sure, 4 untuk almost certain, dan 5 untuk certain.

32) DLPS (*Double Loop Problem Solving*)

DPLS adalah variasi dari pembelajaran dengan pemecahan masalah dengan penekanan pada pencarian kausal (penyebab) utama daritimbulnya masalah, jadi berkenaan dengan jawaban untuk pertanyaan mengapa. Selanjutnya menyelesaikan masalah tersebut dengan cara menghilangkan gap yang menyebabkan munculnya masalah tersebut.

Sintaknya adalah: identifikasi, deteksi kausal, solusi tentative, pertimbangan solusi, analisis kausal, deteksi kausal lain, dan rencana solusi yang terpilih. Langkah penyelesaian masalah sebagai berikut: menuliskan pernyataan masalah awal, mengelompokkan gejala, menuliskan pernyataan masalah yang telah direvisi, mengidentifikasi kausal, implementasi solusi, identifikasi kausal utama, menemukan pilihan solusi utama, dan implementasi solusi utama.

33) DMR (*Diskursus Multy Repercentacy*)

DMR adalah pembelajaran yang berorientasi pada pembentukan, penggunaan, dan pemanfaatan berbagai representasi dengan setting kelas dan kerja kelompok. Sintaksnya adalah: persiapan, pendahuluan, pengembangan, penerapan, dan penutup.

34) CIRC (*Cooperative, Integrated, Reading, and Composition*)

Terjemahan bebas dari CIRC adalah komposisi terpadu membaca dan menulis secara kooperatif –kelompok. Sintaksnya adalah: membentuk kelompok heterogen 4 orang, guru memberikan

wacana bahan bacaan sesuai dengan materi bahan ajar, siswa bekerja sama (membaca bergantian, menemukan kata kunci, memberikan tanggapan) terhadap wacana kemudian menuliskan hasil kolaboratifnya, presentasi hasil kelompok, refleksi.

### 35) IOC (*Inside Outside Circle*)

IOC adalah model pembelajaran dengan sistim lingkaran kecil dan lingkaran besar (Spencer Kagan, 1993) di mana siswa saling membagi informasi pada saat yang bersamaan dengan pasangan yang berbeda dengan singkat dan teratur. Sintaksnya adalah: Separuh dari jumlah siswa membentuk lingkaran kecil menghadap keluar, separuhnya lagi membentuk lingkaran besar menghadap ke dalam, siswa yang berhadapan berbagi informasi secara bersamaan, siswa yang berada di lingkaran luar berputar kemudian berbagi informasi kepada teman (baru) di depannya, dan seterusnya.

### 36) Tari Bambu

Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berbagi informasi pada saat yang bersamaan dengan pasangan yang berbeda secara teratur. Strategi ini cocok untuk bahan ajar yang memerlukan pertukaran pengalaman dan pengetahuan antar siswa. Sintaksnya adalah: Sebagian siswa berdiri berjajar di depan kelas atau di sela bangku-meja dan sebagian siswa lainnya berdiri berhadapan dengan kelompok siswa pertama, siswa yang berhadapan berbagi pengalaman dan pengetahuan, siswa yang berdiri di ujung salah satu jajaran pindah ke ujung lainnya pada jajarannya, dan kembali berbagi informasi.

### 37) Artikulasi

Artikulasi adalah model pembelajaran dengan sintaks: penyampaian kompetensi, sajian materi, bentuk kelompok berpasangan sebangku, salah satu siswa menyampaikan materi yang baru diterima kepada pasangannya kemudian bergantian, presentasi

di depan hasil diskusinya, guru membimbing siswa untuk menyimpulkan.

38) *Debate*

Debat adalah model pembelajaran dengan sintaks: siswa menjadi 2 kelompok kemudian duduk berhadapan, siswa membaca materi bahan ajar untuk dicermati oleh masing-masing kelompok, sajian presentasi hasil bacaan oleh perwakilan salah satu kelompok kemudian ditanggapi oleh kelompok lainnya begitu seterusnya secara bergantian, guru membimbing membuat kesimpulan dan menambahkannya bila perlu.

39) *Role Playing*

Sintak dari model pembelajaran ini adalah: guru menyiapkan skenario pembelajaran, menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario tersebut, pembentukan kelompok siswa, penyampaian kompetensi, menunjuk siswa untuk melakukan skenario yang telah dipelajarinya, kelompok siswa membahas peran yang dilakukan oleh pelakon, presentasi hasil kelompok, bimbingan kesimpulan dan refleksi.

40) *Talking Stick*

Sintak pembelajaran ini adalah: guru menyiapkan tongkat, sajian materi pokok, siswa membaca materi lengkap pada wacana, guru mengambil tongkat dan memberikan tongkat kepada siswa dan siswa yang kebagian tongkat menjawab pertanyaan dari guru, tongkat diberikan kepada siswa lain dan guru memberikan pertanyaan lagi dan seterusnya, guru membimbing kesimpulan-refleksi-evaluasi.

41) *Snowball Throwing*

Sintaknya adalah: Informasi materi secara umum, membentuk kelompok, pemanggilan ketua dan diberi tugas membahas materi tertentu di kelompok, bekerja kelompok, tiap kelompok menuliskan

pertanyaan dan diberikan kepada kelompok lain, kelompok lain menjawab secara bergantian, penyimpulan, refleksi dan evaluasi.

42) *Student Facilitator and Explaining*

Langkah-langkahnya adalah: informasi kompetensi, sajian materi, siswa mengembangkannya dan menjelaskan lagi ke siswa lainnya, kesimpulan dan evaluasi, refleksi.

43) *Course Review Horay*

Langkah-langkahnya: informasi kompetensi, sajian materi, tanya jawab untuk pemantapan, siswa atau kelompok menuliskan nomor sembarang dan dimasukkan ke dalam kotak, guru membacakan soal yang nomornya dipilih acak, siswa yang punya nomor sama dengan nomor soal yang dibacakan guru berhak menjawab jika jawaban benar diberi skor dan siswa menyambutnya dengan yel hore atau yang lainnya, pemberian reward, penyimpulan dan evaluasi, refleksi.

44) *Demostration*

Pembelajaran ini khusus untuk materi yang memerlukan peragaan media atau eksperimen. Langkahnya adalah: informasi kompetensi, sajian gambaran umum materi bahan ajar, membagi tugas pembahasan materi untuk tiap kelompok, menunjuk siswa atau kelompok untuk mendemonstrasikan bagiannya, dikusi kelas, penyimpulan dan evaluasi, refleksi.

45) *Explicit Instruction*

Pembelajaran ini cocok untuk menyampaikan materi yang sifatnya algoritma-prosedural, langkah demi langkah bertahap. Sintaknya adalah: sajian informasi kompetensi, mendemonstrasikan pengetahuan dan ketrampilan prosedural, membimbing pelatihan-penerapan, mengecek pemahaman dan balikan, penyimpulan dan evaluasi, refleksi.

46) *Scramble*

Sintaknya adalah: buatlah kartu soal sesuai materi bahan ajar, buat kartu jawaban dengan diacak nomornya, sajikan materi, membagikan kartu soal pada kelompok dan kartu jawaban, siswa berkelompok mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok.

47) *Pair Checks*

Siswa berkelompok berpasangan sebangku, salah seorang menyajikan persoalan dan temannya mengerjakan, pengecekan kebenaran jawaban, bertukar peran, penyimpulan dan evaluasi, refleksi.

48) *Make-A Match*

Guru menyiapkan kartu yang berisi persoalan-permasalahan dan kartu yang berisi jawabannya, setiap siswa mencari dan mendapatkan sebuah kartu soal dan berusaha menjawabnya, setiap siswa mencari kartu jawaban yang cocok dengan persoalannya siswa yang benar mendapat nilai-reward, kartu dikumpul lagi dan dikocok, untuk babak berikutnya pembelajaran seperti babak pertama, penyimpulan dan evaluasi, refleksi.

49) *Mind Mapping*

Pembelajaran ini sangat cocok untuk mereview pengetahuan awal siswa. Sintaknya adalah: informasi kompetensi, sajian permasalahan terbuka, siswa berkelompok untuk menanggapi dan membuat berbagai alternatif jawaban, presentasi hasil diskusi kelompok, siswa membuat kesimpulan dari hasil setiap kelompok, evaluasi dan refleksi.

50) *Examples Non Examples*

Persiapkan gambar, diagram, atau tabel sesuai materi bahan ajar dan kompetensi, sajikan gambar ditempel atau pakai OHP, dengan petunjuk guru siswa mencermati sajian, diskusi kelompok

tentang sajian gambar tadi, presentasi hasil kelompok, bimbingan penyimpulan, evaluasi dan refleksi.

51) *Picture and Picture*

Sajian informasi kompetensi, sajian materi, perlihatkan gambar kegiatan berkaitan dengan materi, siswa (wakil) mengurutkan gambar sehingga sistematis, guru mengkonfirmasi urutan gambar tersebut, guru menanamkan konsep sesuai materi bahan ajar, penyimpulan, evaluasi dan refleksi.

52) *Cooperative Script*

Buat kelompok berpasangan sebangku, bagikan wacana materi bahan ajar, siswa mempelajari wacana dan membuat rangkuman, sajian hasil diskusi oleh salah seorang dan yang lain menanggapi, bertukar peran, penyimpulan, evaluasi dan refleksi.

53) *LAPS-Heuristik*

Heuristik adalah rangkaian pertanyaan yang bersifat tuntunan dalam rangka solusi masalah. LAPS (*Logan Avenue Problem Solving*) dengan kata Tanya apa masalahnya, adakah alternative, apakah bermanfaat, apakah solusinya, dan bagaimana sebaiknya mengerjakannya. Sintaks: pemahaman masalah, rencana, solusi, dan pengecekan.

54) *Improve*

Improve singkatan dari *Introducing new concept, Metakognitive questioning, Practicing, Reviewing and reducing difficulty, Obtaining mastery, Verivication, Enrichment*. Sintaknya adalah sajian pertanyaan untuk mengantarkan konsep, siswa latihan dan bertanya, balikan-perbaikan-pengayaan-interaksi.

55) *Generatif*

Basis generatif adalah konstruksivisme dengan sintaks orintasi-motivasi, pengungkapan ide-konsep awal, tantangan dan restrukturisasi sajian konsep, aplikasi, rangkuman, evaluasi, dan refleksi

56) *Circuit Learning*

Pembelajaran ini adalah dengan memaksimalkan pemberdayaan pikiran dan perasaan dengan pola bertambah dan mengulang. Sintaknya adalah kondisikan situasi belajar kondusif dan fokus, siswa membuat catatan kreatif sesuai dengan pola pikirnya-peta konsep-bahasa khusus, Tanya jawab dan refleksi

57) *Complete Sentence*

Pembelajaran dengan model melengkapi kalimat adalah dengan sintaks: sisapkan blanko isian berupa paragraf yang kalimatnya belum lengkap, sampaikan kompetensi, siswa ditugaskan membaca wacana, guru membentuk kelompok, LKS dibagikan berupa paragraph yang kaliatnya belum lengkap, siswa berkelompok melengkapi, presentasi.

58) *Concept Sentence*

Prosedurnya adalah penyampaian kompetensi, sajian materi, membentuk kelompok heterogen, guru menyiapkan kata kunci sesuai materi bahan ajar, tiap kelompok membuat kalimat berdasarkan kata kunci, presentasi.

59) *Time Token*

Model ini digunakan (Arebds, 1998) untuk melatih dan mengembangkan keterampilan sosial agar siswa tidak mendominasi pembicaraan atau diam sama sekali. Langkahnya adalah kondisikan kelas untuk melaksanakan diskusi, tiap siswa diberi kupon bahan pembicaraan (1 menit), siswa berbicara (pidato-tidak membaca) berdasarkan bahan pada kupon, setelah selesai kupon dikembalikan.

60) *Take and Give*

Model pembelajaran menerima dan memberi adalah dengan sintaks, siapkan kartu dengan yang berisi nama siswa – bahan belajar dan nama yang diberi, informasikan kompetensi, sajian materi, pada tahap pematapan tiap siswa disuruh berdiri dan mencari teman dan saling informasi tentang materi atau pendalaman-perluasannya

kepada siswa lain kemudian mencatatnya pada kartu, dan seterusnya dengan siswa lain secara bergantian, evaluasi dan refleksi

61) *Superitem*

Pembelajaran ini dengan cara memberikan tugas kepada siswa secara bertingkat-bertahap dari simpel ke kompleks, berupa pemecahan masalah. Sintaksnya adalah ilustrasikan konsep konkret dan gunakan analogi, berikan latihan soal bertingkat, berikan soal tes bentuk super item, yaitu mulai dari mengolah informasi-koneksi informasi, integrasi, dan hipotesis.

62) *Hibrid*

Model hibrid adalah gabungan dari beberapa metode yang berkenaan dengan cara siswa mengadopsi konsep. Sintaknya adalah pembelajaran *ekspositori, koperatif-inkuiri-solusi-workshop, virtual workshop* menggunakan *computer-internet*.

63) *Treffinger*

Pembelajaran kreatif dengan basis kematangan dan pengetahuan siap. Sintaks: keterbukaan-urutan ide-penguatan, penggunaan ide kreatif-konflik internal-skill, proses rasa-pikir kreatif dalam pemecahan masalah secara mandiri melalui pemanasan-minat-kuriositi-tanya, kelompok-kerjasama, kebebasan-terbuka, reward.

64) *Kumon*

Pembelajaran dengan mengaitkan antar konsep, ketrampilan, kerja individual, dan menjaga suasana nyaman-menyenangkan. Sintaksnya adalah: sajian konsep, latihan, tiap siswa selesai tugas langsung diperiksa-dinilai, jika keliru langsung dikembalikan untuk diperbaiki dan diperiksa lagi, lima kali salah guru membimbing.

65) *Quantum*

Memandang pelaksanaan pembelajaran seperti permainan musik orkestra-simfoni. Guru harus menciptakan suasana kondusif, kohesif, dinamis, interaktif, partisipatif, dan saling menghargai. Prinsip quantum adalah semua berbicara-bermakna, semua

mempunyai tujuan, konsep harus dialami, tiap usaha siswa diberi reward. Strategi quantum adalah tumbuhkan minat dengan AMBaK, alami-dengan dunia realitas siswa, namai-buat generalisasi sampai konsep, demonstrasikan melalui presentasi-komunikasi, ulangi dengan Tanya jawab-latihan-rangkuman, dan rayakan dengan reward dengan senyum-tawa-ramah-sejuk-nilai-harapan.<sup>9</sup>

#### d. Pengertian Pembelajaran

Istilah “pembelajaran” (*instruction*) itu menunjukkan pada usaha siswa mempelajari bahan pelajaran sebagai akibat perlakuan guru.<sup>10</sup> Istilah ini banyak dipengaruhi oleh aliran psikologi dan aliran holistik, yang menempatkan siswa sebagai sumber dari kegiatan. Selain itu istilah ini juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi yang diasumsikan dapat mempermudah siswa mempelajari segala sesuatu lewat berbagai macam media, seperti bahan-bahan cetak, program televisi, gambar, audio, sehingga semua itu mendorong terjadinya perubahan peranan guru dalam mengelola proses belajar mengajar, dari guru sebagai sumber belajar menjadi guru sebagai fasilitator dalam belajar mengajar. Hal ini seperti yang diungkapkan Gagne bahwa, “*Instruction is a set of event that effect learners in such a way that learning is facilitated*”. Karenanya, menurutnya mengajar atau *teaching* merupakan bagian dari pembelajaran (*instruction*), di mana peran guru lebih ditekankan kepada bagaimana merancang atau mengaransemen berbagai sumber dan fasilitas yang tersedia untuk digunakan atau dimanfaatkan siswa dalam mempelajari sesuatu.<sup>11</sup>

Pembelajaran dapat dikatakan sebagai hasil dari memori, kognisi dan metakognisi yang berpengaruh terhadap pemahaman. Hal

---

<sup>9</sup>*Ibid*, hlm 229-247.

<sup>10</sup> Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2008, hlm. 216.

<sup>11</sup> Hamruni, *Strategi Pembelajaran*, Insan Madani, Yogyakarta, 2012, hlm. 43.

inilah yang terjadi ketika seseorang sedang belajar, dan kondisi ini juga sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, karena belajar merupakan proses alamiah setiap orang.

Wenger mengatakan, “Pembelajaran bukanlah aktivitas, sesuatu yang dilakukan oleh seseorang ketika ia tidak melakukan aktivitas yang lain. pembelajaran juga bukanlah sesuatu yang berhenti dilakukan oleh seseorang. Lebih dari itu, pembelajaran bisa terjadi di mana saja dan pada level yang berbeda-beda secara individual, kolektif, ataupun sosial”<sup>12</sup>.

Saylor dalam Mulyasa mengatakan bahwa “*Instruction is thus the implementation of curriculum plan, usually, but not necessarily, involving teaching in the tense of student, teacher interaction in an educational setting*”.<sup>13</sup> Pembelajaran perlu memberdayakan semua potensi peserta didik untuk menguasai kompetensi yang diharapkan. Pemberdayaan diarahkan untuk mendorong pencapaian kompetensi dan perilaku khusus supaya setiap individu mampu menjadi pembelajar sepanjang hayat dan mewujudkan masyarakat belajar.<sup>14</sup>

Dalam istilah pembelajaran, siswa diposisikan sebagai subjek belajar yang memegang peranan yang utama, sehingga dalam *setting* proses belajar mengajar siswa dituntut beraktivitas secara penuh, bahkan secara individual mempelajari bahan pelajaran. Dengan demikian, kalau dalam istilah pengajaran atau *teaching* menempatkan guru sebagai pamern utama dalam memberikan informasi, maka dalam *instruction* guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator, memanager berbagai sumber dan fasilitas untuk dipelajari siswa.<sup>15</sup>

---

<sup>12</sup>Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2014, hlm. 2.

<sup>13</sup> E. Mulyasa, *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, hlm. 99-100.

<sup>14</sup> Wina Sanjaya, *op.cit*, hlm. 215.

<sup>15</sup> Hamruni, *op.cit*, hlm. 44.

#### e. Ciri-ciri Pembelajaran

Menurut H.J Gino ciri-ciri pembelajaran terletak pada unsur-unsur dinamis dalam proses belajar siswa yakni motivasi belajar, bahan belajar, alat bantu belajar, suasana belajar, dan kondisi subjek belajar. Ciri-ciri pembelajaran tersebut harus diperhatikan dalam proses belajar mengajar, yaitu sebagai berikut:<sup>16</sup>

##### 1) Motivasi belajar

Motivasi dapat dikatakan sebagai serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang bersedia dan ingin melakukan sesuatu. Dan bila tidak suka, maka akan berusaha mengelakkan perasaan tidak suka tersebut. Jadi motivasi bisa dirangsang oleh faktor luar, namun motivasi itu tumbuh didalam diri seseorang.

Menurut Walker dalam bukunya Sitiatava Rizema Putra, suatu aktivitas belajar sangat lekat dengan motivasi. Perubahan suatu motivasi akan turut mengubah wujud, bentuk, dan hasil belajar. Ada atau tidaknya motivasi seseorang untuk belajar sangat berpengaruh dalam proses aktivitas belajar itu sendiri.

##### 2) Bahan ajar

Bahan ajar merupakan isi dalam pembelajaran. Bahan atau materi belajar perlu berorientasi pada tujuan yang akan dicapai oleh siswa dan memperhatikan karakteristiknya agar dapat diminati oleh siswa. Bahan pengajaran merupakan segala informasi yang berupa fakta prinsip, dan konsep yang diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>17</sup>

##### 3) Alat bantu belajar / media belajar

Kata *media* dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari

---

<sup>16</sup>Sitiatava Rizema Putra, *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*, DIVA Press, Yogyakarta, 2013, hlm. 27-28.

<sup>17</sup>*Ibid*, hlm 28.

pengirim ke penerima pesan. Menurut Asosiasi Pendidikan Nasional, media ialah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca.

Alat bantu ajar atau media belajar merupakan alat-alat yang bisa membantu siswa belajar untuk mencapai tujuan belajar. Alat bantu pembelajaran adalah semua alat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dari penyampaian guru kepada siswanya.<sup>18</sup>

#### 4) Suasana belajar

Suasana belajar sangat penting dan akan berpengaruh terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Suasana belajar akan berjalan dengan baik, apabila terjadi komunikasi dua arah yaitu antara guru dengan siswa, serta adanya kegairahan dan kegembiraan belajar. Selain itu, jika suasana belajar mengajar berlangsung dengan baik, dan isi pelajaran disesuaikan dengan karakteristik siswa, maka tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

#### 5) Kondisi siswa yang belajar

Setiap siswa memiliki sifat yang unik atau berbeda, tetapi juga mempunyai kesamaan, yaitu langkah-langkah perkembangan dan potensi yang perlu diaktualisasi melalui pembelajaran. Untuk itu, kegiatan pengajaran lebih menekankan pada peranan dan partisipasi siswa, bukan peran guru yang dominan, tetapi lebih berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pembimbing.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup>Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan (pengertian, pengembangan, dan pemanfaata)*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2012, hlm 6.

<sup>19</sup>Sitiatava Rizema Putra, *Op.Cit*, hlm 29.

#### f. Tujuan Pembelajaran

Setiap Pembelajaran dimaksudkan untuk menciptakan suasana belajar, agar mencapai tujuan yang maksimal. tujuan pembelajaran menurut Gagne dalam *the conditions of learning and theory of instruction*, yaitu:

1) Mengoptimalkan pembelajaran pada aspek afektif

Afektif berhubungan dengan nilai (*value*) yang dalam konteks ini adalah suatu konsep yang berada dalam pemikiran manusia yang sifatnya tersembunyi, tidak dalam dunia empiris. Pengoptimalan aspek afektif akan membantu membentuk siswa yang cerdas sekaligus memiliki sikap positif dan secara motorik terampil.

2) Mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran

proses pembelajaran terkadang siswa bersifat pasif sehingga dalam memperoleh kemampuan intelektual (kognitif) saja, idealnya, sebuah proses pembelajaran menghendaki hasil belajar yang seimbang antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketika berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, siswa akan mencari sendiri pengertian dan membentuk pemahamannya sendiri dalam pikirannya. Dengan demikian, pengetahuan baru yang disampaikan oleh guru dapat diinterpretasikan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>20</sup>

#### g. Unsur-unsur pembelajaran

Unsur-unsur minimal yang harus ada dalam sistem pembelajaran adalah seorang siswa atau peserta didik, suatu tujuan dan suatu prosedur kerja untuk mencapai tujuan. Adapun unsur-unsur pembelajaran adalah sebagai berikut:<sup>21</sup>

1. Dinamis pembelajaran pada diri guru
  - a) Motivasi membelajarkan peserta didik

---

<sup>20</sup>Khanifatul, *pembelajaran inovatif*, Ar-Ruzz Media, Jakarta, 2013, hlm 18.

<sup>21</sup>Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Bumi Aksara, Jakarta, 2005, hlm 67-68.

Guru harus memiliki motivasi untuk membelajarkan peserta didik. Motivasi itu sebaiknya timbul dari kesadaran yang tinggi untuk mendidik peserta didik menjadi warga negara yang baik. Jadi, guru memiliki hasrat untuk menyiapkan peserta didik menjadi pribadi yang memiliki pengetahuan dan kemampuan tertentu.

b) Kondisi guru siap membelajarkan peserta didik

Guru perlu memiliki kemampuan dalam proses pembelajaran, di samping kemampuan kepribadian dan kemampuan kemasyarakatan. Kemampuan dalam proses pembelajaran sering disebut kemampuan profesional. Guru perlu berupaya meningkatkan kemampuan-kemampuan tersebut agar senantiasa berada dalam kondisi siap untuk membelajarkan peserta didik.

2. Pembelajaran konkrue dengan unsur belajar

- a) Motivasi belajar menuntut sikap tanggap dari pihak guru serta kemampuan untuk mendorong motivasi dengan berbagai upaya pembelajaran.
- b) Sumber-sumber yang digunakan sebagai bahan belajar.
- c) Pengadaan alat-alat bantu belajar dilakukan oleh guru, peserta didik sendiri dan bantuan orang tua. Namun, harus dipertimbangkan kesesuaian alat bantu ajar belajar itu dengan tujuan belajar, kemampuan peserta didik sendiri, bahan yang dipelajari, dan ketersediannya di sekolah.
- d) Untuk menjamin dan membina suasana belajar yang efektif, guru dan peserta didik dapat melakukan beberapa upaya, seperti sikap guru sendiri terhadap pembelajaran di kelas, perlu adanya kesadaran yang tinggi di kalangan peserta didik untuk membina disiplin dan tata tertib yang baik dalam kelas, guru dan peserta didik berupaya menciptakan hubungan dan kerja sama yang serasi, selaras dan seimbang

dalam kelas, yang dijiwai oleh rasa kekeluargaan dan kebersamaan.

- e) Subjek belajar yang berada dalam kondisi kurang mantap perlu diberikan binaan.<sup>22</sup>

#### **h. Pentingnya media dalam proses pembelajaran**

Penggunaan media belajar juga sangat mendesak, terutama untuk pelajaran. Dewasa ini penggunaan media dalam proses belajar-mengajar terus dipopulerkan sebagai bagian dari evolusi metode pengajaran di sekolah dan lembaga-lembaga kursus atau bimbingan belajar. Dalam praktiknya, penggunaan media kerap dikombinasikan dengan metode pengajaran konvensional.

Kata media sendiri berasal dari bahasa latin, medium, yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, “pengantar”. Dengan kata lain, media adalah perantara pesan dari pengirim kepada penerima.

Gearlach & ely (1971) mengatakan bahwa apabila dipahami secara garis besar, media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sedangkan, Atwi Suparman (1997) mendefinisikan media sebagai alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima.

Sementara itu, menurut fathorrahman & M. Sobry (2007), dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara guru dengan siswa.

Perolehan pengetahuan siswa akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui bahasa verbal. Hal ini memungkinkan terjadinya verbalisme, yaitu siswa hanya mengetahui tentang kata tanpa memahami dan mengerti makna yang terkandung dalam kata

---

<sup>22</sup>*Ibid*, hlm 70.

tersebut. Hal semacam ini dapat menimbulkan kesalahan persepsi dalam diri siswa. Oleh sebab itu, sebaiknya diusahakan agar pengalaman siswa menjadi lebih konkret, pesan yang ingin disampaikan harus benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang ingin dicapai, serta dilakukan melalui kegiatan yang dapat mendekatkan siswa dengan kondisi yang sebenarnya.

Selain dapat menimbulkan verbalisme dan kesalahan persepsi, menyampaikan informasi yang hanya melalui bahasa verbal juga dapat membuat gairah siswa untuk menangkap pesan semakin kurang, karena siswa kurang diajak berpikir dan menghayati pesan yang disampaikan padahal, untuk memahami sesuatu, perlu adanya keterlibatan siswa, baik fisik maupun psikis.

Namun, pada kenyataannya memberikan pengalaman langsung kepada siswa bukanlah sesuatu yang mudah, karena ada sejumlah pengalaman yang sangat tidak mungkin dipelajari secara langsung oleh siswa. Katakanlah ketika guru ingin memberikan informasi tentang kehidupan di dasar laut, maka tidak mungkin pengalaman tersebut diperoleh secara langsung oleh siswa.

Oleh karena itu, peranan media pembelajaran sangat diperlukan dalam suatu kegiatan belajar-mengajar. Guru dapat menggunakan film, televisi, atau gambar untuk memberikan informasi yang lebih baik kepada siswa. Melalui media pembelajaran, hal yang bersifat abstrak bisa menjadi konkret.<sup>23</sup>

#### **i. Cara memilih Model pembelajaran**

dalam pembelajaran suatu materi (tujuan/kompetensi) tertentu, tidak ada satu model pembelajaran yang lebih baik dari model pembelajaran lainnya. Artinya, setiap model pembelajaran harus disesuaikan dengan konsep yang lebih cocok dan dapat

---

<sup>23</sup>Mastur Faizi, *Ragam metode mengajarkan eksakta pada murid*, Diva Press, Jogjakarta, 2013, hlm 54-56.

dipadukan dengan model pembelajaran yang lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, dalam memilih suatu model pembelajaran harus mempertimbangkan antara lain materi pelajaran, jam pelajaran, tingkat perkembangan kognitif siswa, lingkungan belajar, dan fasilitas penunjang yang tersedia. Dengan cara itu, tujuan (kompetensi) pembelajaran yang telah ditetapkan dapat dicapai.

Hal itu sejalan dengan pemikiran *arends* yaitu model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas hal itu dengan harapan bahwa setiap model pembelajaran dapat mengarahkan kita mendesain pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh 1) sifat dari materi yang akan diajarkan, 2) tujuan akan dicapai dalam pengajaran, 3) tingkat kemampuan peserta didik, 4) jam pelajaran, 5) lingkungan belajar, dan 6) fasilitas penunjang yang tersedia. Kualitas model pembelajaran dapat dilihat dari dua aspek, yaitu proses dan produk. Aspek proses mengacu apakah pembelajaran mampu menciptakan situasi belajar yang menyenangkan (*joyful learning*) serta mendorong siswa untuk aktif belajar dan berpikir kreatif. Aspek produk mengacu apakah pembelajaran mampu mencapai tujuan (kompetensi), yaitu meningkatkan kemampuan siswa sesuai dengan standar kemampuan atau kompetensi yang ditentukan. Dalam hal ini sebelum melihat hasilnya, terlebih dahulu aspek proses sudah dapat dipastikan berlangsung baik. Karena itu, setiap model memerlukan sistem pengelolaan dan lingkungan belajar yang berbeda. Setiap model memberikan peran yang berbeda kepada siswa, pada ruang fisik, dan pada sistem sosial kelas. Sifat materi dari sistem saraf

(penerimaan/proses berpikir) banyak konsep dan informasi-informasi dari teks buku bacaan materi ajar siswa, di samping banyak kegiatan pengamatan gambar-gambar. Tujuan yang akan dicapai meliputi aspek kognitif (produk dan proses) dari kegiatan pemahaman bacaan dan lembar kegiatan siswa.<sup>24</sup>

**j. Pentingnya Penggunaan Model Pembelajaran**

Model digunakan untuk dapat membantu memperjelas prosedur, hubungan serta keadaan keseluruhan dari apa yang didesain. Menurut Joyce dan Weil (1980), ada beberapa kegunaan dari model, antara lain :

- a. Memperjelas hubungan fungsional diantaranya berbagai komponen, unsur atau elemen system tertentu.
- b. Prosedur yang akan ditempuh dalam melaksanakan kegiatan dapat diidentifikasi secara tepat.
- c. Dengan adanya model maka berbagai kegiatan yang dicakupnya dapat dikendalikan.
- d. Model akan mempermudah para administrator untuk mengidentifikasi komponen, elemen yang mengalami hambatan, jika kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan tidak efektif dan tidak produktif.
- e. Mengidentifikasi secara tepat cara-cara untuk mengadakan perubahan jika pendapat ketidaksesuaian dari apa yang telah dirumuskan.
- f. Dengan menggunakan model, guru dapat menyusun tugas-tugas siswa menjadi suatu keseluruhan yang terpadu. Walaupun banyak kegunaan dari model, namun terdapat pula kelemahannya, yaitu dapat menjadikan seseorang kurang berinisiatif mengkreasikan kegiatan-kegiatan. Hal tersebut dapat diatasi jika sesuatu model dapat menjamin adanya fleksibilitas sehingga memungkinkan seseorang yang menggunakan model tertentu untuk mengadakan

---

<sup>24</sup>*Loc-cit*, Ngalimun, hlm 26-28

penyesuaian terhadap situasi atau kondisi secara lebih baik. Apalagi dalam menangani masalah-masalah pendidikan, yang dalam banyak hal sangat terpengaruh oleh perubahan variabel-variabel lain diluar bidang pendidikan tersebut. Oleh karena itu dalam melukiskan suatu model sebaiknya dimungkinkan adanya perubahan-perubahan dalam mengadakan penyesuaian terhadap kebutuhan yang ada.<sup>25</sup>

#### **k. Fungsi Model Pembelajaran**

Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman perancangan dan pelaksanaan pembelajaran. Karena itu, pemilihan model sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan dibelajarkan, tujuan (kompetensi) yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik.<sup>26</sup>

melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Chauhan menyebutkan fungsi model pembelajaran secara khusus adalah :

- 1) Pedoman: Model pembelajaran dapat berfungsi sebagai pedoman yang dapat menjelaskan apa yang harus dilakukan guru.
- 2) Pengembangan kurikulum: Model pembelajaran dapat membantu dalam pengembangan kurikulum untuk satuan kelas yang berbeda dalam pendidikan.
- 3) Menetapkan bahan-bahan mengajar: Model pembelajaran menetapkan secara rinci bentuk-bentuk bahan pengajaran yang

---

<sup>25</sup><http://magisterolahragaunlam.blogspot.com/2016/03/pentingnya-model-pembelajaran.html>, diunduh pada 9 september 2016.

<sup>26</sup>*Loc-cit*, Ngalmun, hlm 26

berbeda yang akan digunakan guru dalam membantu perubahan yang baik dari kepribadian siswa.

- 4) Membantu perbaikan dalam mengajar: Model pembelajaran bisa membantu proses belajar mengajar dan meningkatkan keefektifan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat diatas, fungsi dari model pembelajaran dapat disimpulkan yaitu sebagai pedoman yang dapat dilakukan guru dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keefektifan kegiatan belajar mengajar agar tujuan pembelajaran bisa terpenuhi dengan baik.<sup>27</sup>

### 1. Pengertian Diskursus *Multy Repercentacy*

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat kita gunakan untuk merancang pembelajaran tatap muka di dalam kelas atau dalam latar tutorial dan dalam membentuk materil-materil pembelajaran termasuk buku-buku, film-film, pita kaset, dan progam media komputer, dan kurikulum (serangkaian studi jangka panjang). Setiap model membimbing kita ketika kita merancang pembelajaran untuk membantu para siswa mencapai berbagai tujuan (*Bruce Joyce dan Marsha Weil, 1986:2*).

T.Raka Joni (1980) Membahas model-model pembelajaran dalam konteks pembahasan strategi pembelajaran. Dalam pembahasannya tersebut ada kesan bahwa model-model pembelajaran dipandang setara kedudukannya dengan strategi pembelajaran. Di pihak lain, Wina Sanjaya (2005: 101) berpendapat bahwa model pembelajaran berkedudukan lebih tinggi (lebih umum) daripada strategi pembelajaran. Namun demikian, apabila kita mengkaji berbagai model pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh *Bruce Joyce dan Marsha Weil* (1986), dapat dipahami bahwa strategi pembelajaran adalah berbeda (tidak berkedudukan setara)

---

<sup>27</sup><http://www.gudangteori.xyz/2016/10/fungsi-model-pembelajaran-menurut-para-ahli.html>, diunduh pada 5 september 2016.

dengan model pembelajaran. Model pembelajaran juga tidak lebih umum daripada strategi pembelajaran, sebaliknya, model pembelajaran lebih khusus daripada strategi pembelajaran. Alasannya antara lain, bahwa skenario suatu model pembelajaran memuat suatu strategi pembelajaran tertentu yang sebaiknya di aplikasikan oleh guru.<sup>28</sup>

Model pembelajaran diskursus *multy representancy* merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif telah dikembangkan secara intensif melalui berbagai penelitian, tujuannya adalah untuk meningkatkan kerja sama antar siswa, membentuk hubungan positif, mengembangkan rasa percaya diri, serta meningkatkan kemampuan akademik melalui aktivitas kelompok.

Dalam model kooperatif siswa tidak hanya mempelajari materi saja, tetapi siswa juga mempelajari keterampilan khusus yang disebut ketrampilan kooperatif. Ketrampilan kooperatif ini berfungsi untuk melancarkan hubungan kerja dan tugas. Peranan hubungan kerja dan tugas dapat dibangun dengan membagi tugas kelompok selama kegiatan pembelajaran berlangsung.<sup>29</sup>

Pembelajaran kooperatif adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Pembelajaran kooperatif merupakan suatu sistem yang di dalamnya terdapat elemen-elemen yang saling terkait. Elemen-elemen pembelajaran kooperatif menurut Lie (2004) adalah (1) saling ketergantungan positif; (2) interaksi tatap muka; (3) akuntabilitas individual, dan (4) keterampilan untuk menjalin

---

<sup>28</sup>Tim pengembang MKDP, *Kurikulum dan Pembelajaran*, Rajagrafindo Persada, Jakarta, 2013, hlm 198-199.

<sup>29</sup>Jurnal, Lini Afriani Sinaga, *Efektifitas Metode Diskursus Multy Representancy Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Argumentasi Siswa Kelas X SMA Swasta R.A Kartini Tebing Tinggi Tahun Pembelajaran 2010/2011*, Universitas Negeri Medan, hlm 3, diunduh pada 2 Januari 2016.

hubungan antar pribadi atau keterampilan sosial yang secara sengaja diajarkan.

a) Saling ketergantungan positif

Dalam pembelajaran kooperatif, guru menciptakan suasana yang mendorong agar siswa merasa saling membutuhkan. Hubungan yang saling membutuhkan inilah yang dimaksud dengan saling ketergantungan positif. Saling ketergantungan dapat dicapai melalui: a) saling ketergantungan mencapai tujuan, (b) saling ketergantungan menyelesaikan tugas, (c) saling ketergantungan bahan atau sumber, (d) saling ketergantungan peran, (e) saling ketergantungan hadiah.

b) Interaksi tatap muka

Interaksi tatap muka akan memaksa siswa saling tatap muka dalam kelompok sehingga mereka dapat berdialog. Dialog tidak hanya dilakukan dengan guru. Interaksi semacam itu sangat penting karena siswa merasa lebih mudah belajar dari sesamanya, ini juga mencerminkan konsep pengajaran teman sebaya.

c) Akuntabilitas individual

Pembelajaran kooperatif menampilkan wujudnya dalam belajar kelompok. Penilaian ditujukan untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap materi pelajaran secara individual. Hasil penilaian secara individual selanjutnya disampaikan oleh guru kepada kelompok agar semua anggota kelompok mengetahui siapa anggota kelompok yang memerlukan bantuan dan siapa yang dapat memberikan bantuan. Nilai kelompok didasarkan atas rata-rata hasil belajar semua anggotanya, karena itu tiap anggota kelompok harus memberikan sumbangan demi kemajuan kelompok. Penilaian kelompok yang didasarkan atas rata-rata penguasaan semua anggota kelompok secara individual ini yang dimaksud dengan akuntabilitas individual.

d) Keterampilan menjalin hubungan antar pribadi

Keterampilan sosial seperti tenggang rasa, sikap sopan terhadap teman, mengkritik ide dan bukan mengkritik teman, berani mempertahankan pikiran logis, tidak mendominasi orang lain, mandiri, dan berbagai sifat lain yang bermanfaat dalam menjalin hubungan antar pribadi (*interpersonal relationship*) tidak hanya diasumsikan tetapi secara sengaja diajarkan. Siswa yang tidak dapat menjalin hubungan antar pribadi akan memperoleh teguran dari guru juga dari sesama siswa.<sup>30</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran kooperatif dapat melatih siswa untuk saling bekerja sama dan bertukar pendapat serta pengetahuan yang dimiliki untuk menyelesaikan masalah.

Model pembelajaran Diskursus *Multy Representacy* adalah pembelajaran yang berorientasi pada pembentukan, penggunaan dan pemanfaatan berbagai representasi dengan setting kelas dan kerja kelompok.<sup>31</sup> Model pembelajaran Diskursus *Multy Representacy* adalah model yang menekankan belajar dalam kelompok heterogen saling membantu satu sama lain, bekerja sama menyelesaikan masalah, menyatukan pendapat untuk memperoleh keberhasilan yang optimal baik kelompok dan individual. Model ini berorientasi pada pembentukan, penggunaan dan pemanfaatan berbagai representasi seperti buku-buku, artikel dari surat kabar, berita, poster, hasil wawancara terhadap informan (seperti guru, kepala sekolah, teman, para ahli), bahan internet dan sebagainya dengan setting kelas dan kerja kelompok. Langkah-langkahnya adalah: persiapan, pendahuluan, pengembangan, penerapan dan penutup.

---

<sup>30</sup>Sugiyanto, *Model-Model Pembelajaran Inovatif*, Yuma Pustaka, Surakarta, 2010, hlm 40-42.

<sup>31</sup> Suyatno, *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*, Masmedia Buana Pustaka, Jawa Timur, 2009, hlm. 69.

Model pembelajaran diskursus *multy reprecantacy* merupakan model yang mengajarkan suatu proses pemecahan masalah dan mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Pembelajaran dengan model diskursus *multy reprecantacy* lebih menekankan pada proses pemahaman konsep dengan cara diskusi dalam kelompok. Jika model pembelajaran lain lebih menekankan pada keterampilan satu atau dua orang dalam kelompok, pembelajaran diskursus *multy reprecantacy* lebih menekankan pada proses diskusi untuk menemukan jawaban dari suatu permasalahan dan mendapatkan hasil diskusi yang disetujui oleh semua anggota kelompok.

#### **m. Langkah-langkah model *Diskursus Multy Reprecantacy***

Dari teori-teori tersebut maka langkah-langkahnya pembelajaran Model diskursus *multy reprecantacy* yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Tahap persiapan  
Guru menyiapkan lembar materi, media atau alat peraga dan lembar kerja siswa sesuai materi yang akan dipelajari.
- 2) Tahap pendahuluan
  - a) Guru membuka pembelajaran dengan salam, do'a, memotivasi.
  - b) Guru menginformasikan tentang pembelajaran cooperative diskursus *multy reprecantacy*
  - c) Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok secara heterogen.
  - d) Siswa duduk sesuai dengan kelompok masing-masing.
  - e) Guru membagikan lembar materi dan lembar kerja siswa.
- 3) Tahap Penerapan
  - a) Masing-masing kelompok mendiskusikan materi yang dipelajari dan setiap anggota mencatat.
  - b) Siswa ditunjuk secara acak untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompoknya ke depan kelas dan setiap

- siswa yang tampil mempertanggungjawabkan kelompoknya.
- c) Siswa saling tanya jawab dengan presentator.
  - d) Guru menambahkan pemahaman materi.
- 4) Tahap Penutupan
- a) Guru membagikan lembar kerja siswa.
  - b) Siswa mengerjakan lembar kerja siswa secara individu.
  - c) Lembar kerja siswa dikumpulkan untuk dinilai.
  - d) Guru bersama siswa menyimpulkan materi.<sup>32</sup>

Kegiatan inti dari metode ini adalah diskusi dan presentasi, diskusi sendiri adalah metode pembelajaran yang menghadapkan siswa pada suatu permasalahan. Tujuan utama metode ini adalah untuk memecahkan suatu permasalahan, menjawab pertanyaan, menambah dan memahami pengetahuan siswa, serta untuk membuat suatu keputusan. Oleh karena, itu diskusi bukanlah debat yang bersifat adu argumentasi. Diskusi lebih bersifat bertukar pengalaman untuk menentukan keputusan tertentu secara bersama-sama.<sup>33</sup>

Secara umum ada dua jenis diskusi yang biasa dilakukan dalam proses pembelajaran, yaitu diskusi kelompok dan diskusi kelompok kecil. Diskusi kelompok dinamakan juga diskusi kelas. Namun, model diskusi *multy reprecantacy* disini menggunakan metode diskusi kelompok kecil yang dilakukan dengan membagi siswa dalam kelompok-kelompok. Jumlah anggota dari setiap kelompok antara 3-5 orang. Pada diskusi ini permasalahan yang disajikan oleh guru dan dipecahkan oleh kelas secara keseluruhan. Pengatur jalannya diskusi adalah guru. Lain

---

<sup>32</sup> M. Faisal Tamim, *Skripsi tentang Penerapan Model Pembelajaran diskusi multy reprecantacy dengan Puzzle Kubus dan Balok untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Materi Pokok Kubus dan Balok Siswa Kelas VIII di SMP Muhammadiyah 8 Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015*, UIN Walisongo Semarang, hlm 19-20.

<sup>33</sup> Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, Remaja Rosda Karya, Bandung, 2013, hlm 200.

halnya pada diskusi kelompok kecil, pada diskusi ini siswa dibagi dalam beberapa kelompok.

Proses pelaksanaan diskusi ini dimulai dari guru menyajikan masalah dengan beberapa sub masalah yang disampaikan guru. Proses diskusi diakhiri dengan laporan oleh setiap kelompok atau lebih dikenal dengan presentasi.<sup>34</sup>

Sedangkan metode pembelajaran presentasi adalah metode yang menjadikan siswa berusaha memberikan gambaran umum tentang sesuatu yang telah mereka bahas atau dikaji. metode pembelajaran presentasi dalam kegiatan pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempresentasikan hasil yang telah dipelajari atau diteliti.<sup>35</sup>

## **2. Meningkatkan Keterampilan Sosial**

### **a. Pengertian keterampilan sosial**

Salah satu indikasi bahwa manusia sebagai makhluk sosial, adalah perilaku komunikasi antar manusia. Manusia tidak dapat hidup sendiri, pasti membutuhkan orang lain. Dari lahir sampai mati, cenderung memerlukan bantuan orang lain dapat dilihat dalam kehidupan sehari-hari yang menunjukkan fakta bahwa semua kegiatan yang dilakukan manusia selalu berhubungan dengan orang lain.<sup>36</sup>

Kebutuhan manusia terhadap kecakapan berhubungan sosial memang tak terelakan lagi. Sosiolog legendaris islam, Ibnu khaldun<sup>37</sup>

---

<sup>34</sup>*Ibid*, hlm 201

<sup>35</sup>Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, Bumi Aksara, Jakarta, 2012, hlm, 101.

<sup>36</sup>Suranto Aw, *komunikasi interpersonal*, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2011, hlm 1.

<sup>37</sup>Ibnu Khaldun (1332-1406) adalah konseptor pertama historiografi dan filsafat sejarah. Ibnu Khaldun memandang sejarah tidak hanya sekadar kesimpulan kisah secara kronologis yang fakta sejarahnya sering dicemari oleh subjektifitas dan khayalan pengarangnya. Ibnu Khaldun meneliti sejarah dengan kaidah-kaidah yang bersifat objektif dan ilmiah dalam pengumpulan fakta, pengujian dan analisis fakta serta interaksi antara fakta-fakta, perilaku sosial kemasyarakatan, tradisi-tradisi dan lingkungan alamiah, kemudian menyimpulkannya secara induktif. Hasan Basri, filsafat pendidikan islam, Pustaka Setia, Bandung, 2009, hlm 231.

menyebut, *al-insaanu madaniyyun bi al-thab'i*; setiap manusia secara tabiat dasarnya adalah makhluk sosial.<sup>38</sup>

Sebagai makhluk sosial, Manusia dituntut untuk mampu mengatasi segala permasalahan yang timbul sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sosial dan mampu menampilkan diri sesuai dengan aturan atau norma yang berlaku. Oleh karena itu setiap individu dituntut untuk menguasai keterampilan-keterampilan sosial dan kemampuan penyesuaian diri terhadap lingkungan sekitarnya. Keterampilan sosial dan kemampuan penyesuaian diri menjadi semakin penting ketika anak sudah menginjak masa remaja karena pada masa remaja individu sudah memasuki dunia pergaulan yang lebih luas di mana pengaruh teman-teman dan lingkungan sosial akan sangat menentukan.<sup>39</sup>

Keterampilan sosial, merupakan kebutuhan primer yang perlu dimiliki anak-anak sebagai bekal bagi kemandirian pada jenjang kehidupan selanjutnya, hal ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan keluarga maupun lingkungan sekitarnya. Ahmad (2002), menyebutkan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan anak untuk mereaksi secara efektif dan bermanfaat terhadap lingkungan sosial yang merupakan persyaratan bagi penyesuaian sosial yang baik, kehidupan yang memuaskan, dan dapat diterima masyarakat. Anak yang memiliki keterampilan sosial adalah anak yang mampu menunjukkan perilaku yang disetujui secara sosial oleh kelompoknya.

Yuspendi (2004), menyatakan bahwa keterampilan sosial adalah keterampilan anak untuk dapat membina hubungan antarpribadi dalam berbagai lingkungan dan kelompok sosial. Menurut McIntyre (2005), *social skills are those communication, problem solving, decision*

---

<sup>38</sup> Rina Novia, *Super Teacher Super Student*, Zikrul Hakim (Anggota IKAPI), Jakarta, 2010, hlm 193.

<sup>39</sup> Syamsul Bachri Thalib, *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*, Prenada Media Group, Jakarta, 2010, hlm 159.

*making, self management, and peer relations abilities that allow one to initiate and maintain positive social relationship with others.* Berbagai perwujudan dari keterampilan sosial yang dimiliki oleh anak, diantaranya anak mampu menjalin hubungan dan berinteraksi dengan lingkungannya. Hubungan antarteman sebaya (*peer relationships*), sebagai satu aspek penting dari perwujudan keterampilan sosial, sangat besar kontribusinya terhadap perkembangan sosial maupun kognitif anak.

Melalui serangkaian interaksi sosial, anak mampu mengembangkan berbagai keterampilan sosial, di antaranya menjalin pertemanan, persahabatan, mengembangkan pengetahuan, serta menyelesaikan konflik antar-individu. Hal ini sejalan dengan yang dijelaskan oleh Oden (1987) dalam Tarsidi (2002) bahwa dengan membina dan mempertahankan berbagai jenis hubungan teman sebaya dan pengalaman sosial, terutama melalui konflik teman sebaya (*peer conflict*), anak memperoleh pengetahuan tentang dirinya sendiri versus orang lain, serta belajar berbagai keterampilan sosial.<sup>40</sup>

Keterampilan sosial adalah kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun non verbal sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada pada saat itu, dimana keterampilan ini merupakan perilaku yang dipelajari. Menurut Hargue, dkk, sebagaimana yang dikutip May Lwin, dkk., remaja dengan keterampilan sosial akan mampu mengungkapkan perasaan baik positif maupun negatif dalam hubungan interpersonal, tanpa harus melukai orang lain.<sup>41</sup>

Hubungan interpersonal adalah hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Kita pasti butuh bantuan orang lain ketika menghadapi masalah, kita butuh orang lain ketika menghadapi

---

<sup>40</sup> Euis Kurniati, *Permainan tradisional dan Perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Prenada Media Group. Jakarta, 2016, hlm 7-8.

<sup>41</sup> <http://www.psychologymania.com/2012/12/definisi-keterampilan-sosial.html>, diunduh pada 16 februari 2016.

masalah. Kita butuh orang lain untuk berbagi kegundahan kebahagiaan, dan kita butuh orang lain untuk membantu perkembangan kepribadian. Sahabat dan keluarga sering kali membuat kita mampu mengalahkan keterbatasan dan meraih cita-cita. Rekan kerja membantu dengan cara memberikan saran dan kritik agar kita dapat lebih efektif melakukan pekerjaan. Kita berkomunikasi dengan tujuan mengembangkan identitas, membangun hubungan sosial, atau berkomunikasi dengan orang lain yang dapat membantu masalah kita.<sup>42</sup>

Menurut May Lwin, kecerdasan interpersonal adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang-orang disekitar kita. Kecerdasan ini adalah kemampuan untuk memahami dan memperkirakan perasaan, temperamen, suasana hati, maksud dan keinginan orang lain dan menanggapiya secara layak. Kecerdasan inilah yang memungkinkan kita untuk membangun kedekatan, pengaruh, pimpinan dan membangun hubungan dengan masyarakat. Berita baiknya adalah bahwa kecerdasan interpersonal bukan sesuatu yang dilahirkan bersama anda, tetapi lebih tepatnya sesuatu yang harus dikembangkan melalui pembinaan dan pengajaran, sama seperti kecerdasan lainnya. Karena itu, waktu terbaik untuk mulai membangun kecerdasan interpersonal anak anda adalah ketika masih muda.<sup>43</sup>

Menurut T. Safaria, kecerdasan interpersonal merupakan suatu kecerdasan yang berhubungan dengan kemampuan anak dalam berhubungan dengan orang lain, Anak yang tinggi kecerdasan interpersonalnya akan mampu menjalin komunikasi yang efektif dengan orang lain, mampu berempati secara baik, mampu mengembangkan hubungan yang harmonis dengan orang lain. selain itu anak yang mempunyai kecerdasan interpersonal dapat dengan

---

<sup>42</sup> Julia T. Wood, *komunikasi interpersonal*, Salemba Humanika, Jakarta, 2013, hlm 12

<sup>43</sup> May Lwin Dkk, *Cara mengembangkan berbagai komponen kecerdasan*, PT Indeks, Yogyakarta, 2005, hlm 197.

cepat memahami temperamen, sifat, dan kepribadian orang lain, mampu memahami suasana hati, motif dan niat orang lain. Semua kemampuan ini akan membuat mereka lebih berhasil dalam berinteraksi dengan orang lain.<sup>44</sup>

Berdasarkan dari defenisi diatas dapat disimpulkan bahwa ketrampilan sosial adalah kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain dengan baik. Seseorang yang memiliki ketrampilan sosial menunjukkan akhlak yang baik dalam pergaulan dengan bersikap ramah terhadap orang lain, memiliki tanggung jawab yang tinggi, menghormati yang lebih dan menyayangi yang lebih muda. Selain itu, ketrampilan sosial akan mampu menjaga diri dari perilaku yang tercela atau pengaruh dari hal-hal yang bersifat negatif.

#### **b. Pentingnya Keterampilan Sosial**

Masa sekolah dan hubungan teman sebaya merupakan sarana penting anak untuk dapat belajar bersosialisasi. Dengan bermain anak-anak akan mendapatkan hiburan dan latihan kemampuan interpersonal dalam berbagai kondisi. Interaksi pada anak sekolah juga menjadi wadah anak untuk belajar bernegosiasi, kompromis, dan bekerjasama. di dalam interaksi itu pula mereka dapat bermain fantasi yang dapat menstimulasi imajinasi, mengeksplorasi dan akhirnya dapat memahami berbagai macam peran, aturan-aturan yang dibuat berdasarkan kesepakatan bersama serta rutinitas sosial.

Sebaliknya bagi anak-anak yang terlambat dalam menguasai keterampilan sosial, apabila memasuki sekolah formal dengan kompetensi sosialnya rendah dan perilaku sosialnya juga rendah, secara signifikan terbukti mengalami kesulitan penyesuaian di sekolah, dan ini diyakini dapat terus berlangsung ke masa dewasa dan

---

<sup>44</sup> T. Safaria, *Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak*, Amara Books, Yogyakarta, 2005, hlm. 23.

berkontribusi pada masalah yang berkenaan dengan emosi<sup>45</sup>, seperti: kecemasan, depresi, perilaku antisosial seperti penyalahgunaan obat dan *delinquency*.

Ada beberapa alasan penting mengapa memiliki kecerdasan interpersonal atau keterampilan sosial tingkat tinggi bukan hanya penting tetapi juga merupakan dasar bagi kesejahteraan anak. Berikut ini pentingnya keterampilan sosial antara lain:

- 1) Untuk menjadi orang dewasa yang sadar secara sosial dan mudah menyesuaikan diri.
- 2) Menjadi berhasil dalam pekerjaan.
- 3) Untuk mencapai kesejahteraan emosional dan fisik.<sup>46</sup>

Berdasarkan dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa seseorang yang memiliki keterampilan sosial akan lebih untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya dan mampu untuk mencapai kesejahteraan emosional dan jasmaninya.

### c. Aspek-aspek Keterampilan Sosial

Menurut hasil studi Davis dan Forsythe (1984), dalam kehidupan remaja terdapat delapan aspek yang menuntut keterampilan sosial (*social skill*) yaitu :

#### 1. Keluarga

Keluarga merupakan tempat yang pertama dan utama bagi anak dalam mendapatkan pendidikan. Jika seorang anak memperoleh kepuasan psikis dalam keluarga, maka akan sangat menentukan bagaimana dia akan bereaksi terhadap lingkungan. Anak-anak yang dibesarkan dalam keluarga yang tidak harmonis atau broken home dimana anak tidak mendapatkan kepuasan psikis yang cukup maka anak tersebut sulit mengembangkan ketrampilan sosialnya. Hal ini dapat terlihat dari :

---

<sup>45</sup> Rita Eka Izzaty, "pembelajaran dan pembiasaan Aspek(ketrampilan) sosial peserta didik di institusi sekolah.<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/lain-lain/dr-rita-eka-izzaty-spsimsi/Keterampilan%20Sosial.pdf>, diunduh pada 1 januari 2016

<sup>46</sup> May Iwin, dkk., *Op. Cit.*, hlm 198-201.

- (a) kurang adanya saling pengertian (*low mutual understanding*).
- (b) kurang mampu menyesuaikan diri dengan tuntutan orangtua dan saudara.
- (c) kurang mampu berkomunikasi secara sehat.
- (d) kurang mampu mandiri.
- (e) kurang mampu memberi dan menerima sesama saudara.
- (f) kurang mampu bekerjasama.
- (g) kurang mampu mengadakan hubungan yang baik.

Dengan memperhatikan hal-hal tersebut diatas maka amatlah penting bagi orangtua untuk menjaga agar keluarga tetap harmonis. Keharmonisan dalam hal ini tidaklah selalu identik dengan adanya orangtua utuh (Ayah dan Ibu), sebab dalam banyak kasus orangtua sendiri (single parent) terbukti dapat bersifat efektif dalam membantu perkembangan psikososial anak. Hal yang paling penting diperhatikan oleh orangtua adalah menciptakan suasana yang demokratis di dalam keluarga. Sehingga remaja dapat menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua maupun saudara-saudaranya.

## 2. Lingkungan

Anak-anak harus sudah diperkenalkan dengan lingkungan sejak dini, meliputi lingkungan fisik (rumah,pekarangan) dan lingkungan sosial (tetangga). Selain itu lingkungan juga meliputi lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat luas.Dengan pengenalan lingkungan maka sejak dini anak sudah mengetahui bahwa dia memiliki lingkungan sosial yang luas, tidak hanya terdiri dari orangtua, saudara (keluarga inti), atau kakek dan nenek saja (keluarga besar). Dengan melaksanakan kegiatan sejenis anak akan semakin bertambah wawasannya.

### 3. Kepribadian

Secara umum penampilan sering diindentikkan dengan perwujudan dari kepribadian seseorang, namun sebenarnya tidak selalu demikian. Yang tampil tidak selalu menggambarkan pribadi yang sebenarnya. Untuk itulah amat penting bagi remaja untuk tidak menilai seseorang berdasarkan penampilan semata, sehingga orang yang memiliki penampilan tidak menarik cenderung diremehkan. Untuk itu, orang tua perlu memberikan penanaman nilai-nilai yang menghargai harkat dan martabat orang lain tanpa mendasarkan pada hal-hal fisik seperti materi atau penampilan. Akan tetapi dalam hal tertentu memang tetap harus memperhatikan penampilan, karena sedikit banyak kepribadian seseorang memang kadang dapat dilihat dari penampilan seseorang. Oleh karena orang yang berkepribadian baik biasanya selalu menghargai penampilannya.

### 4. Rekreasi

Rekreasi merupakan kebutuhan sekunder yang sebaiknya dapat terpenuhi. Dengan rekreasi seseorang akan merasa mendapat kesegaran baik fisik maupun psikis, sehingga terlepas dari rasa capai, bosan, monoton serta mendapatkan semangat baru. Akhirnya akan muncul ide dan kreativitas baru.

### 5. Pergaulan dengan lawan jenis

Untuk dapat menjalankan peran menurut jenis kelamin, maka anak dan remaja seyogyanya tidak dibatasi pergaulannya hanya dengan teman-teman yang memiliki jenis kelamin yang sama. Pergaulan dengan lawan jenis akan memudahkan anak dalam mengidentifikasi *sex role behavior* (peran perilaku jender) yang menjadi sangat penting dalam persiapan berkeluarga maupun ketika sudah berkeluarga. Tentu saja tetap harus memperhatikan norma-norma yang berlaku di masyarakat.

#### 6. Pendidikan/sekolah

Pada dasarnya, sekolah mengajarkan berbagai ketrampilan kepada anak. Salah satu ketrampilan tersebut adalah ketrampilan-ketrampilan sosial yang dikaitkan dengan cara-cara belajar yang efisien dan berbagai teknik belajar sesuai dengan jenis pelajarannya. Dalam hal ini peran orangtua adalah menjaga agar ketrampilan-ketrampilan tersebut tetap dimiliki oleh anak atau remaja dan dikembangkan terus-menerus sesuai tahap perkembangannya.

#### 7. Persahabatan dan solidaritas kelompok

Pada masa remaja peran kelompok dan teman-teman amatlah besar. Tidak jarang mereka lebih mementingkan urusan kelompok dibandingkan urusan keluarganya. Hal tersebut merupakan suatu yang normal sejauh kegiatan yang dilakukan remaja dan kelompoknya bertujuan positif dan tidak merugikan orang lain. Dalam hal ini orang tua perlu memberikan dukungan sekaligus pengawasan agar remaja dapat memiliki pergaulan yang luas dan bermanfaat bagi perkembangan psikososialnya.

#### 8. Lapangan Kerja.

Keterampilan sosial untuk memilih lapangan kerja sebenarnya telah disiapkan sejak anak masuk sekolah dasar. Melalui berbagai pelajaran disekolah mereka telah mengenal berbagai lapangan pekerjaan yang ada dalam masyarakat. Setelah masuk SMA mereka mendapat bimbingan karier untuk mengarahkan karier masa depan. Dengan memahami lapangan kerja dan ketrampilan-ketrampilan sosial yang dibutuhkan maka remaja yang terpaksa tidak dapat melanjutkan sekolah ke Perguruan Tinggi akan dapat menyiapkan untuk bekerja.<sup>47</sup>

---

<sup>47</sup> Syamsul Bachri Thalib, *Loc, Cit.* hlm 159-161.

Untuk mengakumulasi kedelapan aspek yang telah diuraikan di atas agar mencapai kesempurnaan, diperlukan adanya peningkatan kemampuan penyesuaian diri.

Untuk membantu tumbuhnya kemampuan penyesuaian diri, maka sejak awal anak diajarkan untuk lebih memahami dirinya sendiri (kelebihan dan kekurangannya) yaitu potensi dirinya, agar mampu mengendalikan dirinya sehingga dapat bereaksi secara wajar dan normatif. Agar anak dan remaja mudah menyesuaikan diri dengan kelompok, maka tugas orang tua atau pendidik adalah membekali diri anak dengan membiasakannya untuk menerima dirinya, menerima orang lain, tahu dan mau mengakui kesalahannya. Dengan cara ini, remaja tidak akan terkejut menerima kritik atau umpan balik dari orang lain atau kelompok, mudah membaur dalam kelompok dan memiliki solidaritas yang tinggi sehingga mudah diterima oleh orang lain atau kelompok.

Selain itu anak harus diajarkan sejak dini untuk dapat memilih prioritas tugas-tugas yang harus segera diatasi, bukan menunda atau mengalihkan perhatian pada tugas yang lain. Karena itu sejak awal sebaiknya orang tua atau pendidik telah memberikan bekal agar anak dapat memilih mana yang penting dan mana yang kurang penting melalui pendidikan disiplin, tata tertib dan etika.<sup>48</sup>

Pada dasarnya masih banyak cara-cara yang dapat dipergunakan untuk meningkatkan ketrampilan sosial dan kemampuan penyesuaian diri remaja. Remaja dengan dituntun orangtua dan lingkungan pun bebas memilih cara-cara yang tepat sesuai dengan kebutuhan remaja itu sendiri. Satu hal yang harus selalu diingat adalah bahwa dengan membantu remaja dalam mengembangkan ketrampilan sosial berarti mereka telah dibantu

---

<sup>48</sup>*Ibid*, hlm 162.

dalam menemukan dirinya sendiri sehingga mampu berperilaku sesuai norma yang berlaku.

#### **d. Cara Meningkatkan Keterampilan Sosial**

Untuk mencapai keterampilan sosial yang memuaskan peserta didik perlu diperkaya dengan perbekalan. Berikut ini adalah cara yang bisa dipakai orang tua atau guru dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik, anantara lain:

- 1) Melibatkan peserta didik dalam berbagi tugas kelompok. Mereka akan terlatih menghargai kebersamaan dan saling menerima dalam dinamika kelompoknya.
- 2) Ajak peserta didik studi banding ke sekolah lain guna meningkatkan hubungan sosial dengan lingkungan berbeda. Kunjungan muhibah antar sekolah akan mendidik anak piawai menjalin silaturahmi.
- 3) Praktek lapangan merupakan proses transformasi teori kelas dengan kenyataan masyarakat yang akan dihadapi anak. Tugas-tugas sekolah atau pelajaran hendaknya berorientasi mendekati anak dengan masyarakatnya.
- 4) Berusahalah memvariasikan tempat bermain anak. Mereka jangan terpenjara dengan satu lingkungan saja, Akan berbahaya kalau mereka membuat geng-geng yang bersaing secara tak sehat. Ada kalanya orang tua atau guru menganjurkan anak bermain ke tempat lain yang menjadi pengalaman baru baginya.
- 5) Mengikutkan anak berbagai macam kursus bukan saja menambah keterampilan mereka, tapi juga mengasah kemampuan sosial dengan semakin beragamnya lingkungan yang dihadapi.
- 6) Ada baiknya anak diikutsertakan klub-klub hobi. mereka yang memiliki hobi yang sama biasanya cepat menemukan cara kebersamaan dan kesepahaman.

- 7) Sangat besar manfaatnya kalau anak-anak terlibat langsung di berbagai kegiatan sosial masyarakat, misalnya gotong royong di masjid, perayaan hari kemerdekaan Agustus dan sebagainya.<sup>49</sup>

Berdasarkan upaya membantu tumbuhnya kemampuan penyesuaian diri sebaiknya sejak dini anak telah diajarkan untuk lebih memahami dirinya sendiri kelebihan maupaun kekurangan agar peserta didik mampu mengendalikan dirinya sendiri, sehingga dapat berjalan secara wajar dan normatif. Agar peserta didik dapat mudah menyesuaikan diri dengan kelompok, maka tugas orang tua dan guru adalah membekali diri anak dengan membiasakannya untuk menerima dirinya, menerima orang lain, tahu dan mengakui kesalahannya. Alhasil dengan cara ini peserta didik akan mengerti menerima kritik atau umpan balik dari kelompok lain.

#### e. Dimensi Keterampilan Sosial

Caldarella dan Merrell (Gimpel & Merrell, 1998) mengemukakan 5 (lima) dimensi paling umum yang terdapat dalam keterampilan sosial, yaitu :<sup>50</sup>

- 1) Hubungan dengan teman sebaya (*Peer relation*), ditunjukkan melalui perilaku yang positif terhadap teman sebaya seperti memuji atau menasehati orang lain, menawarkan bantuan kepada orang lain, dan bermain bersama orang lain.
- 2) Manajemen diri (*Self-management*), merefleksikan seorang siswa yang memiliki emosional yang baik, yang mampu untuk mengontrol emosinya, mengikuti peraturan dan batasan-batasan yang ada, dapat menerima kritikan dengan baik.

---

<sup>49</sup> Rina Novia, *Loc. Cit* , hlm 209-210

<sup>50</sup> Tita Setiani, *Skripsi Tentang Peningkatan Keterampilan Sosial Siswa Melalui Penerapan Metode Simulasi Pada Pembelajaran Ips Kelas V Sd Negeri Pakem 2 Sleman*, Tahun Pelajaran 2013/2014, Universitas Negeri Yogyakarta, hlm 18-19.

- 3) Kemampuan akademis (*Academic*), ditunjukkan melalui pemenuhan tugas secara mandiri, menyelesaikan tugas individual, menjalankan arahan guru dengan baik.
- 4) Kepatuhan (*Compliance*), menunjukkan seorang siswa yang dapat mengikuti peraturan dan harapan, menggunakan waktu dengan baik, dan membagikan sesuatu.
- 5) Perilaku assertive (*Assertion*), didominasi oleh kemampuan kemampuan yang membuat seorang remaja dapat menampilkan perilaku yang tepat dalam situasi yang diharapkan.

Tiap-tiap dimensi tersebut kemudian dijabarkan menjadi beberapa keterampilan sebagaimana diuraikan dalam tabel berikut:

**Tabel.1**  
**Dimensi Keterampilan Sosial Kategori Gresham, Sugai, dan Horner (2001)**

<b>Dimensi Keterampilan Sosial</b>	<b>Indikator Keterampilan</b>
<i>Peer relational skills</i> (keterampilan berhubungan dengan teman sebaya)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Belajar menyebutkan nama-nama orang</li> <li>• Memperhatikan orang yang sedang berbicara</li> <li>• Menggunakan kontak mata dengan orang lain ketika berbicara</li> <li>• Menampung komentar dan ide-ide orang lain</li> <li>• Berpartisipasi secara tepat dalam pembicaraan kecil</li> <li>• Menanggapi dengan humor</li> </ul>
<i>Self-management skills</i> (Keterampilan pengaturan diri)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan kenyaringan dan nada suaranya yang sesuai</li> <li>• Mengungkapkan perasaan diri sendiri bila perlu</li> </ul>
<i>Academic skills</i> (keterampilan akademik)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencermati pemahaman orang dan mengajukan pertanyaan yang sesuai</li> <li>• Menjaga keterangan dengan jarak yang tepat</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meminta arahan atau bantuan</li> </ul>
<p><i>Compliance skills</i> (keterampilan kepatuhan)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tepat waktu</li> <li>• Tetap bersama dalam kelompok sendiri</li> <li>• Menjaga perasaan orang lain</li> <li>• Menghargai limit waktu</li> </ul>
<p><i>Assertion skills</i> (keterampilan penegasan)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mencermati pemahaman seseorang dan mengajukan pertanyaan</li> <li>• Menawarkan untuk menjelaskan atau mengklarifikasi</li> </ul>

## B. Mata Pelajaran Akidah Akhlak

### 1. Pengertian Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Akidah merupakan akar atau pokok agama. Syariah/fikih (ibadah, muamalah) dan akhlak bertitik tolak dari akidah, yakni sebagai manifestasi dan konsekuensi dari keimanan dan keyakinan hidup. Akhlak merupakan aspek sikap hidup atau kepribadian hidup manusia, yang mengatur hubungan manusia dengan Allah SWT dan hubungan manusia dengan manusia lainnya. Hal itu menjadi sikap hidup dan kepribadian hidup manusia dalam menjalankan sistem kehidupannya (politik, ekonomi, sosial, pendidikan, kekeluargaan, Kebudayaan/seni, ilmu pengetahuan dan teknologi olahraga/kesehatan, dan lain-lain) yang dilandasi oleh akidah yang kokoh.<sup>51</sup>

Pengemasan dalam ajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam bentuk mata pelajaran di lingkungan madrasah, khususnya pada mata pelajaran akidah<sup>52</sup> akhlak<sup>53</sup> sudah mulai diajarkan di jenjang Madrasah

<sup>51</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia 2014, *Buku Guru Akidah Akhlak Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013 Madrasah Tsanawiyah Kelas XI*, Direktorat Jendral Pendidikan Islam, Jakarta, 2014, hlm. Xii.

<sup>52</sup> Kata Aqidah dalam bahasa Arab atau dalam bahasa Indonesia ditulis akidah, menurut terminology berarti ikatan, sangkutan. Disebut demikian karena ia mengikat dan menjadi sangkutan atau gantungan segala sesuatu. Dalam pengertian teknis artinya adalah iman atau keyakinan. Mubasyaroh, *Materi dan Pembelajaran Akidah Akhlak*, DIPA STAIN Kudus, Kudus, 2008, hlm. 3

<sup>53</sup> Kata Akhlak merupakan kata jamak dari bentuk tunggal *Khuluk*, yang pengertian umumnya: perilaku, baik itu perilaku terpuji maupun tercela. Kata akhlak, jika diurai secara bahasa berasal dari rangkaian huruf-huruf *kha-la-qa*. Jika digabung (*khalaqa*) berarti

Ibtidaiyah (MI), Madrasah Tsanawiyah (MTs), Madrasah Aliyah (MA). Didalam pendidikan akidah akhlak di Madrasah, khususnya Madrasah Tsanawiyah memiliki karakteristik sebagai berikut: akidah akhlak menekankan pada kemampuan memahami keimanan dan keyakinan Islam sehingga memiliki keyakinan yang kokoh dan mampu mempertahankan keyakinan atau keimanan serta menghayati dan mengamalkan nilai-nilai *al-asma' al-husna*. Akhlak menekankan pada pembiasaan untuk menerapkan dan menghiasi diri akhlak terpuji (*mahmudah*) dan menjauhi serta menghindari diri akhlak tercela (*madzmumah*) dalam kehidupan sehari-hari.<sup>54</sup>

Secara substansial mata pelajaran akidah akhlak memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempelajari dan mempraktikkan akidahnya dalam bentuk pembiasaan untuk melakukan akhlak terpuji dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari. Al-akhlak al-karimah ini sangat penting untuk dipraktikkan dan dibiasakan oleh peserta didik dalam kehidupan individu, bermasyarakat, dan berbangsa, terutama dalam rangka mengantisipasi dampak negative dari era globalisasi dan krisis multidimensional yang melanda bangsa dan Negara Indonesia.<sup>55</sup>

Dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran akidah akhlak merupakan salah satu bagian mata pelajaran agama Islam yang sekaligus sebagai media dan wahanan pemberian pengetahuan, bimbingan dan pengembangan kepada peserta didik agar dapat memahami, meyakini dan menghayati kebenaran agama Islam, serta bersedia mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

---

menciptakan. Ini mengingatkan kita pada kata Al-Khaliq yaitu Allah SWT dan makhluk, yaitu seluruh alam yang Allah ciptakan. Maka kata akhlak tidak bisa dipisahkan dengan Al-Khaliq (Allah) dan makhluk (baca: hamba). Akhlak berarti sebuah perilaku yang muatannya “menghubungkan” antara hamba dengan Allah SWT sang Khaliq. Wahid Ahmadi, *Risalah Akhlak Panduan Perilaku Muslim Modern*, Era Intermedia, Solo, 2004, hlm. 13

<sup>54</sup> Kementerian Agama Republik Indonesia 2014, *Loc Cit* hlm. Xii.

<sup>55</sup> *Ibid*, hlm. Xii.

## 2. Fungsi Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Mata pelajaran Akidah Akhlak berfungsi untuk:

- a. Penanaman nilai ajaran Islam sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.
- b. Pengembangan keimanan pengembangan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT, serta akhlak mulia peserta didik optimal mungkin yang telah ditanamkan lebih dahulu dalam lingkungan keluarga.
- c. Penyesuaian mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui Akidah Akhlak.
- d. Perbaikan kesalahan-kesalahan, kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pengamalan ajaran agama Islam dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Pencegahan peserta didik dari hal-hal negative dari lingkungan atau dari budaya asing yang akan dihadapinya sehari-hari.
- f. Pengajaran tentang informasi dan pengetahuan keimanan dan akhlak, serta system dan fungsionalnya.
- g. Penyaluran peserta didik untuk mendalami Akidah Akhlak pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.<sup>56</sup>

## 3. Tujuan Mata pelajaran Akidah Akhlak

Tujuan artinya suatu yang dituju, yaitu yang akan dicapai dengan suatu kegiatan atau usaha. Sesuatu kegiatan akan berakhir bila tujuannya sudah tercapai. Kalau tujuan itu bukan tujuan akhir, kegiatan berikutnya akan langsung dimulai untuk mencapai tujuan selanjutnya dan terus begitu sampai kepada tujuan akhir.<sup>57</sup>

Tujuan mata pelajaran akidah akhlak bertujuan untuk:

- a. Menumbuh kembangkan akidah melalui pemberian, pemupukan, dan pengembangan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, pembiasaan, serta pengalaman peserta didik tentang akidah islam sehingga

---

<sup>56</sup> Departemen Agama RI, *kurikulum 2004 Standar Kompetensi Madrasah Tsanawiyah*, Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam, Jakarta, 2003, hlm. 21.

<sup>57</sup> Zakiyah Daradjat, *Metologi Pengajaran Agama*, Budi Aksara, Jakarta, 1996, hlm.72.

menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanan dan ketakwaannya kepada Allah SWT.

- b. Mewujudkan manusia Indonesia yang berakhlak mulia dan menghindari akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari, baik dalam kehidupan individu maupun social, sebagai manifestasi dari ajaran dan nilai-nilai akidah Islam.<sup>58</sup>

#### 4. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Akidah Akhlak

Ruang lingkup mata pelajaran Akidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah meliputi:

- a. Aspek Akidah terdiri atas dasar dan tujuan akidah Islam, sifat-sifat Allah, al-asma' al husna, iman kepada Allah, Kitab-kitab Allah, Rasul-Rasul Allah, Hari Akhir serta Qada-Qadar.
- b. Aspek akhlak terpuji yang terdiri atas *ber-tauhid, ikhlas, taat, khauf, taubat, tawakkal, ikhtiyar, shabar, syukur, qana'ah, tawadu', husnuzdzhan, tasaamuh*, dan *ta'awun*, berilmu, kreatif, produktif, dan pergaulan remaja.
- c. Aspek akhlak tercela meliputi *kufur, syirik, riya, nifaq, ananiah, putus asa, ghadlab, tamak, takabbur, hasad, dendam, ghibah, fitnah*, dan *namimah*
- d. Aspek adab meliputi: adab ibadah: adab Shalat, membaca Al-Qur'an, dan adab berdoa, adab kepada kedua orang tua dan guru, adab kepada saudara, teman, dan tetangga, adab terhadap lingkungan, yaitu: kepada binatang dan tumbuhan, di tempat umum dan dijalan.
- e. Aspek kisah teladan meliputi: Nabi Sulaiman dan umatnya, *Ashabul Kahfi*, Nabi Yunus dan Nabi Ayub, kisah sahabat: Abu Bakar ra, Umar bin Khattab, Utsman bin Affan, dan Ali bin Abi Thalib.<sup>59</sup>

Adapun aspek dalam pembelajaran Akidah Akhlak ini selain dikaji masalah yang bersangkutan dengan aspek pengetahuan, aspek

---

<sup>58</sup>Kementrian Agama Republik Indonesia 2014, *Loc Cit*, hlm.Xiii.

<sup>59</sup>*Ibid*, hlm. Xiii.

fungsionalnya juga diutamakan pada aspek sikap. Sehingga kelak peserta didik mampu bersikap sebagai seorang muslim yang berakhlak mulia. Untuk mencapai tujuan tersebut perlu didukung oleh keteladanan yang ditunjukkan oleh guru dan seluruh komponen madrasah lainnya.

##### 5. Metode Pembelajaran Mata Pelajaran Akidah Aklak

Secara lebih rincinya metode dalam bahasa Arab disebut juga dengan *Al-Thariqah* berarti jalan, *manhaj* berarti system dan *la-washilah* berarti perantara atau mediator. Namun lebih tepat digunakan untuk menyebutkan metode adalah *thariqah*. Dalam bahasa Arab metode disebut juga dengan *al-thariqah* berarti jalan, *manhaj* berarti system dan *la-washilah* berarti perantara atau mediator. Namun yang lebih tepat digunakan untuk menyebutkan metode adalah *thariqah*. Dengan demikian metode adalah cara yang ditempuh untuk mencapai tujuan pendidikan.<sup>60</sup>

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan metode merupakan cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud, sehingga dapat dipahami bahwa metode adalah suatu cara yang harus dilalui untuk menyajikan bahan pelajaran agar tercapai pengajaran.<sup>61</sup>

Sebelum menjelaskan macam-macam metode yang digunakan dalam pembelajaran akidah akhlak, dibawah ini dijelaskan beberapa pendekatan dalam, pendidikan Islam yang *multi approach* meliputi beberapa macam yaitu: (a) pendidikan religious, bahwa manusia diciptakan memiliki potensi dasar (*fitrah*) atau bakat agama. (b) pendekatan filosofis, bahwa manusia adalah makhluk rasional atau berakal pikiran untuk mengembangkan diri dalam kehidupannya. (c) pendekatan rasio-kultural, bahwa manusia adalah makhluk bermasyarakat dan berkebudayaan sehingga latar belakangnya mempengaruhi proses pendidikan. (d) pendekatan scientific, bahwa

---

<sup>60</sup>Mubasyaroh, *Op Cit*, hlm. 81.

<sup>61</sup>Departemen Pendidikan dan kebudayaan RI, *Op Cit*, hlm. 652.

manusia memiliki kemampuan kognitif yang harus ditumbuh kembangkan.<sup>62</sup>

Berdasarkan uraian tersebut, penggunaan metode harus dipandang secara komprehensif terhadap anak. Karena anak didik tidak saja dipandang dari segi perkembangan, tetapi juga harus dilihat dari berbagai aspek yang mempengaruhinya. Bertolak dari pandangan tersebut di atas ada beberapa metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran akidah akhlak yaitu:

a. Metode Keteladanan (*Uswah Hasanah*)

Metode *Uswah Hasanah*/keteladanan dalam Al-Qur'an kata teladan diproyeksikan dengan kata uswah yang kemudian diberi sifat dibelakangnya seperti sifat hasanah yang berarti baik. Sehingga terdapat ungkapan *uswatun khasanah* yang artinya teladan yang baik.<sup>63</sup>

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa keteladanan dari kata "*teladan*" yaitu perbuatan atau barang dan sebagainya yang patut ditiru dan dicontoh.<sup>64</sup> Dalam bahasa Arab "*keteladanan*" diungkapkan dengan kata "*uswah*" dan "*qudwah*". Menurut Al-Ashfahani, *Al-uswah* dan *Al-qudwah* berarti suatu keadaan ketika manusia mengikuti manusia lain, apakah dalam kebaikan, kejelekan, kejahatan atau kemurtadan. Sedangkan Ibnu Zakaria mendefinisikan bahwa uswah berarti qudwah yang artinya ikutan, mengikuti yang diikuti.<sup>65</sup>

Dengan demikian keteladanan adalah hal-hal yang dapat dicontohkan atau ditiru oleh seseorang dari orang lain. namun keteladanan yang dimaksud disini adalah keteladanan yang baik, sesuai dengan pengertian uswah. Pendidikan yang menggunakan metode keteladanan atau uswah hasanah berarti pendidikan yang

---

<sup>62</sup>Mubasyaroh, *Op Cit*, hlm. 82-83.

<sup>63</sup>*Ibid*, hlm. 83.

<sup>64</sup>Departemen Pendidikan dan kebudayaan RI, *Op Cit* hlm. 1025.

<sup>65</sup>Mubasyaroh, *Op Cit*, hlm. 83.

member contoh, baik berupa tingkah laku, sifat, cara berfikir dan sebagainya.

Menurut Armai Arief, metode keteladanan adalah metode yang memberikan contoh-contoh konkrit tentang figure para tokoh kepada peserta didik yang akan ditiru orang lain. Metode ini untuk memberi contoh teladan yang baik kepada siswa agar mereka dapat berkembang baik secara fisik, mental, dan akhlak yang baik dan benar.<sup>66</sup>

Keunggulan dari metode ini adalah:

- 1) Memudahkan siswa dalam menerapkan ilmu yang dipelajarinya
- 2) Keteladanan dalam lingkungan sekolah dan masyarakat maka akan tercapai situasi yang baik
- 3) Tercipta hubungan harmonis antara guru dan siswa
- 4) Secara tidak langsung guru dapat menerapkan ilmu yang diajarkan
- 5) Mendorong guru untuk selalu berbuat baik karena akan dicontoh oleh siswa-siswanya.<sup>67</sup>

Kelemahan dari metode ini adalah:

- 1) Jika figure yang mereka contoh tidak baik, maka mereka cenderung untuk mengikuti tidak baik
- 2) Jika teori tanpa praktik dalam menimbulkan verbalisme.<sup>68</sup>

#### b. Metode Pembiasaan

Secara etimologi pembiasaan asal katanya dari “biasa”. Dalam Kamus Bahasa Indonesia, “biasa” adalah lazim atau umum, seperti sediakala, sudah merupakan hal yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari, sudah menjadi adat.<sup>69</sup> Dengan demikian

---

<sup>66</sup> Armai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, Ciputat Press, Jakarta, 2002, Hlm. 117.

<sup>67</sup> *Ibid*, hlm 123.

<sup>68</sup> *Ibid*, hm 124.

<sup>69</sup> Departemen Pendidikan dan kebudayaan RI, *Op Cit*, Jakarta, 1995, hlm. 129.

pembiasaan dapat diartikan dengan proses membuat sesuatu/ seseorang menjadi terbiasa.

Menurut Armai Arief bahwa metode pembiasaan ialah sebuah cara yang dapat dilakukan untuk membiasakan anak didik berpikir, sikap dan bertindak sesuai dengan tuntunan ajaran Islam.<sup>70</sup>

Metode ini memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu :

Kelebihan metode pembiasaan adalah sebagai berikut:

- 1) Dapat menghemat tenaga dan waktu dengan baik
- 2) Pembiasaan tidak hanya berkaitan dengan aspek lahiriyah tetapi juga berhubungan dengan aspek bathiniyah
- 3) Pembiasaan dalam sejarah tercatat sebagai metode yang paling berhasil dalam pembentukan kepribadian anak didik.

Sedangkan kekurangan metode pembiasaan adalah membutuhkan tenaga pendidik yang benar-benar dapat dijadikan sebagai contoh tauladan di dalam menanamkan sebuah nilai kepada anak didik.<sup>71</sup>

#### c. Metode Latihan

Metode *drill* atau disebut latihan dimaksudkan untuk memperoleh ketangkasan atau keterampilan latihan terhadap apa yang dipelajari, karena hanya dengan melakukannya secara praktis suatu pengetahuan dapat disempurnakan dan di siaga-siagakan.<sup>72</sup>

Setiap metode tentu memiliki kelebihan dan kelemahan, sebagaimana metode latihan ini memiliki kelebihan dan kelemahan, yaitu:

- 1) Kelebihan metode latihan
  - a) Membiasakan siswa bekerjasama menurut paham demokrasi, memberikan kesempatan kepada mereka untuk mengembangkan sikap musyawarah dan bertanggung jawab

---

<sup>70</sup>Armai Arief, *Op Cit*, hlm. 110.

<sup>71</sup>*Ibid*, hlm. 115.

<sup>72</sup>Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Rineka Cipta, Jakarta, 2002. hlm.83.

- b) Kesadaran akan adanya kelompok menimbulkan rasa kompetitif yang sehat, sehingga membangkitkan kemauan belajar yang sungguh-sungguh
- c) Guru tidak perlu mengawasi masing-masing murid secara individual cukup dengan memperhatikan kelompok saja atau ketua-ketua kelompoknya
- d) Melatih ketua kelompok menjadi pemimpin yang bertanggung jawab dan membiasakan anggota-anggotanya untuk melaksanakan tugas kewajiban sebagai warga yang patuh aturan.<sup>73</sup>

2) Kelemahan metode latihan

- a) Sulit untuk membuat kelompok yang homogeny, baik intelegensi, bakat dan minat atau daerah tempat tinggal
- b) Murid-murid yang oleh guru telah dianggap homogen, sering tidak merasa cocok dengan anggota kelompoknya itu
- c) Pengetahuan guru tentang pengelompokan itu kadang-kadang masih belum mencukupi.<sup>74</sup>

d. Metode Ceramah

Metode ceramah adalah metode yang boleh dikatakan metode tradisional, karena sejak dulu metode ini telah dipergunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dengan anak didik dalam proses belajar mengajar.<sup>75</sup>

Sedangkan menurut Mubasyaroh, metode ceramah adalah cara penyampaian sebuah materi pembelajaran dengan cara penurutan secara lisan kepada siswa atau khalayak ramai. Sebagai mana definisi yang dikemukakan ooleh Ramayulis, bahwa metode ceramah adalah penerangan dan penuturan secara lesan oleh guru terhadap murid-murid diruangan kelas.<sup>76</sup>

---

<sup>73</sup>*Ibid*, hlm. 84-85.

<sup>74</sup>*Ibid*, hlm. 85.

<sup>75</sup>*Ibid*, hlm. 109.

<sup>76</sup>Mubasyaroh, *Op Cit*, hlm. 100

Cara mengajar dengan ceramah dapat dikatakan juga sebagai teknik kuliah, merupakan suatu cara mengajar yang digunakan untuk menyampaikan keterangan atau informasi atau uraian tentang suatu pokok persoalan serta masalah secara lisan. Sehingga dapat dipahami bahwa metode ceramah merupakan cara penyajian pelajaran yang dilakukan guru dengan penuturan atau penjelasan lisan secara langsung terhadap siswa.

Metode ini mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangannya adalah sebagai berikut:

- 1) Kelebihannya
  - a) Guru mudah menguasai materi
  - b) Mudah mengorganisasikan tempat duduk atau kelas
  - c) Dapat diikuti oleh jumlah siswa yang besar
  - d) Mudah mempersiapkan dan melaksanakannya
  - e) Guru mudah menerangkan pelajaran dengan baik<sup>77</sup>
- 2) Kekurangannya
  - a) Interaksi cenderung berpusat pada guru
  - b) Guru kurang dapat mengetahui dengan pasti sejauh mana siswa telah menguasai bahan ceramah.
  - c) Mungkin saja siswa memperoleh konsep-konsep lain yang berbeda dengan apa yang dimaksudkan guru.
  - d) Tidak memberi kesempatan kepada siswa untuk memecahkan masalah. Karena siswa hanya diarahkan untuk mengikuti pikiran guru.
  - e) Siswa kurang menangkap apa yang dimaksudkan oleh guru, jika ceramah berisi istilah-istilah yang kurang/tidak dimengerti oleh siswa dan akhirnya mengarah kepada verbalisme.

---

<sup>77</sup>Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Op Cit*, hlm.110.

- f) Kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kecakapan dan kesempatan mengeluarkan pendapat.
  - g) Guru lebih aktif sedangkan siswa bersikap pasif.<sup>78</sup>
- e. Metode Penugasan

Metode penugasan atau resitasi adalah metode penyajian bahwa di mana guru memberikan tugas tertentu agar siswa melakukan kegiatan belajar.<sup>79</sup>Metode ini diberikan karena dirasakan bahwa pelajaran terlalu banyak sementara waktu sedikit. Artinya, banyaknya bahab yang tersedia dengan waktu kurang seimbang. Agar bahan pelajaran selesai sesuai dengan waktu yang ditentukan, maka metode inilah yang biasanya guru gunakan untuk mengatasinya.

Metode penugasan ini mempunyai beberapa kelebihan dan kekurangannya adalah sebagai berikut:

- 1) Kelebihannya
  - a) Lebih merangsang siswa dalam melakukan aktifitas belajar individual ataupun kelompok
  - b) Dapat mengembangkan kemandirian siswa di luar pengawasan guru
  - c) Dapat membina tanggung jawab dan disiplin siswa
  - d) Dapat mengembangkan kreatifitas siswa.<sup>80</sup>
- 2) Kekurangannya
  - a) Siswa sulit dikontrol, apakah benar ia yang mengerjakan tugas ataukah orang lain
  - b) Khusus untuk tugas kelompok, tidak jarang yang aktif mengerjakan dan menyelesaikannya adalah anggota tertentu saja, sedangkan anggota lainnya tidak berpartisipasi dengan baik

---

<sup>78</sup>Loc. Cit, Armai Arief, hlm 139.

<sup>79</sup>Loc. Cit, Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, hlm. 96.

<sup>80</sup>Ibid, hlm. 98.

- c) Tidak mudah memberikan tugas yang sesuai dengan perbedaan individu siswa
- d) Sering memberikan tugas yang monoton (tidak bervariasi) dapat menimbulkan kebosanan siswa.<sup>81</sup>

f. Metode Diskusi

Metode diskusi adalah suatu proses yang melibatkan dua individu atau lebih, berintegrasi secara verbal dan saling berhadapan, saling tukar informasi, saling mempertahankan pendapat dalam memecahkan sebuah masalah tertentu.

Sedangkan metode diskusi dalam proses belajar-mengajar adalah sebuah cara yang dilakukan dalam mempelajari bahan atau menyampaikan materi dengan jalan mendiskusikannya, dengan tujuan dapat menimbulkan pengertian serta perubahan tingkah laku pada siswa.

Dengan demikian dapat disimpulkan, bahwa metode diskusi adalah salah satu alternatif metode/cara yang dapat dipakai oleh seorang guru di kelas dengan tujuan dapat memecahkan suatu masalah berdasarkan pendapat para siswa.<sup>82</sup>

1) Kelebihan metode diskusi

- a) Suasana kelas lebih hidup, sebab siswa mengarahkan perhatian atau pikirannya kepada masalah yang sedang didiskusikan.
- b) Dapat menaikkan prestasi kepribadian individu, seperti : sikap toleransi, demokrasi, berfikir kritis, sistematis, sabar dan sebagainya.
- c) Membantu murid untuk mengambil keputusan yang lebih baik.
- d) Siswa dilatih belajar untuk mematuhi peraturan-peraturan dan tata tertib layaknya dalam suatu musyawarah.

---

<sup>81</sup> *Ibid*, hlm. 98-99.

<sup>82</sup> Armai arief, *Op Cit*, 145-146

- e) Kesimpulan dari hasil diskusi mudah dipahami siswa, karena mereka mengikuti proses berfikir sebelum sampai kepada suatu kesimpulan<sup>83</sup>
- 2) Kekurangan metode diskusi
- a) Kemungkinan ada siswa yang tidak ikut aktif, sehingga diskusi baginya hanyalah merupakan kesempatan untuk melepaskan tanggung jawab.
  - b) Sulit menduga hasil yang dicapai, karena waktu yang dipergunakan untuk diskusi cukup panjang.
  - c) Peserta mendapatkan informasi yang terbatas
  - d) Mungkin dikuasai orang-orang yang suka berbicara atau ingin menonjokan diri.<sup>84</sup>

g. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab ini dalam sejarah perkembangan Islam, sering dipakai oleh Nabi SAW dan para Rasul Allah dalam mengajarkan ajaran yang dibawanya kepada umatnya. Karena dengan tanya jawab, pengertian dan pemahaman dapat diperoleh lebih mantap. Sehingga kesalahan fahaman dan kesalahan daya tangkap pelajaran dapat dihindari semaksimal mungkin.<sup>85</sup>

Seperti halnya metode-metode yang di depan, seperti metode ceramah, metode diskusi, bahwasannya metode tanya jawab mempunyai kelebihan dan kelemahan, adapun kelebihan metode ini adalah:

- 1) Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa, sekalipun ketika itu siswa sedang ribut, yang mengantuk kembali segar dan hilang ngantuknya
- 2) Merangsang siswa untuk melatih dan mengembangkan daya pikir, termasuk daya ingat

---

<sup>83</sup> *Ibid*, hlm 148

<sup>84</sup> *Ibid*, hlm. 149.

<sup>85</sup> *Ibid*, hlm.141.

- 3) Mengembangkan keberanian dan keterampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat.<sup>86</sup>

Sedangkan kelemahan metode tanya jawab :

- 1) Siswa merasa takut, apabila guru kurang dapat dorongan siswa untuk berani, dengan menciptakan suasana yang tidak tegang, melainkan akrab
- 2) Tidak mudah membuat pertanyaan yang sesuai dengan tingkat berpikir dan mudah dipahami siswa
- 3) Waktu sering banyak terbuang, terutama apabila siswa tidak dapat menjawab pertanyaan sampai dua atau tiga orang
- 4) Dalam jumlah siswa yang banyak, tidak mungkin cukup waktu untuk memberikan pertanyaan kepada setiap siswa.<sup>87</sup>

#### h. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi baik digunakan untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas tentang hal-hal yang berhubungan dengan proses mengatur sesuatu, proses membuat sesuatu, proses bekerja sesuatu, proses mengerjakan atau menggunakannya, komponen-komponen yang membentuk sesuatu, membandingkan suatu cara dengan cara lain, dan untuk mengetahui atau melihat kebenaran sesuatu. Metode demonstrasi mempunyai kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

- 1) Kelebihan metode demonstrasi
  - a) Dapat membuat pengajaran menjadi lebih jelas dan lebih konkret, sehingga menghindari verbalisme
  - b) Siswa lebih mudah memahami apa yang dipelajari
  - c) Proses pengajaran lebih menarik
  - d) Siswa dirangsang untuk aktif mengamati, menyesuaikan antara teori dengan kenyataan, dan mencoba melakukannya sendiri.<sup>88</sup>

---

<sup>86</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Op Cit*, hlm.107.

<sup>87</sup> *Ibid*, hlm. 107-108.

- 2) Kekurangan metode demonstrasi
  - a) Metode ini memerlukan keterampilan guru secara khusus, karena tanpa ditunjang dengan hal itu, pelaksanaan demonstrasi akan tidak efektif
  - b) Fasilitas seperti peralatan, tempat, dan biaya yang memadai tidak selalu tersedia dengan baik
  - c) Demonstrasi memerlukan kesiapan dan perencanaan yang matang di samping memerlukan waktu yang cukup panjang, yang mungkin terpaksa mengambil waktu atau jam pelajaran lain.<sup>89</sup>

## 6. Materi Pembelajaran Akidah Akhlak

### 1) Kelas VII Semester Ganjil<sup>90</sup>

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	1.1. Menghayati nilai-nilai akidah Islam 1.2. Meyakini sifat-sifat wajib Allah yang <i>nafsiyah, salbiyah, ma'ani</i> , dan <i>ma'nawiyah</i> , sifat-sifat mustahil, serta sifat jaiz Allah SWT. 1.3. Menghayati sifat ikhlas, taat, khauf, dan tobat dalam kehidupan sehari-hari 1.4. Menghayati adab salat dan zikir 1.5. Menghayati kisah keteladanan Nabi Sulaiman a.s. dan umatnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin,	2.1 Menampilkan perilaku orang yang mengimani akidah Islam dalam kehidupan

<sup>88</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Op Cit*, hlm.102-103.

<sup>89</sup> *Ibid*, hlm. 103.

<sup>90</sup> Permenag, *Kurikulum Madrasah 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Bahasa Arab*, Hlm 110-115.

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya	sehari-hari 2.2 Menampilkan perilaku mengimani sifat-sifat Allah 2.3 Membiasakan perilaku ikhlas, taat, khauf, dan tobat dalam kehidupan sehari-hari 2.4 Terbiasa menerapkan adab salat dan zikir 2.5 Mencontoh kisah keteladanan Nabi Sulaiman a.s. dan umatnya
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	3.1. Memahami dalil, dasar, dan tujuan akidah Islam 3.2. Mengidentifikasi sifat-sifat wajib Allah yang <i>nafsiyah, salbiyah, ma'ani</i> , dan <i>ma'nawiyah</i> beserta bukti/dalil <i>naqli</i> dan <i>aqlinya</i> , sifat-sifat mustahil dan jaiz bagi Allah SWT. 3.3. Memahami pengertian, contoh, dan dampak positif sifat ikhlas, taat, khauf, dan tobat 3.4. Memahami adab salat dan zikir 3.5. Menganalisis kisah keteladanan Nabi Sulaiman dan umatnya
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang	4.1. Menyajikan fakta dan fenomena kebenaran akidah Islam 4.2. Menyajikan contoh fenomena-fenomena kehidupan yang muncul sebagai bukti dari sifat <i>wajib, mustahil</i> , dan <i>jaiz</i> Allah SWT. 4.3. Menceritakan kisah-kisah yang berkaitan dengan dampak positif dari perilaku ikhlas, taat, khauf, dan tobat dalam fenomena kehidupan 4.4. Mensimulasikan adab salat dan zikir

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
samadalam sudut pandang/teori	4.5. Menceritakan kisah keteladanan Nabi Sulaiman dan umatnya

## 2) Kelas VII Semester Genap

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	1.1. Meyakini sifat-sifat Allah SWT. melalui <i>al-asmw' al-pusnw (al-'Azrz, al-Gaffwr, al-Bwsih, an-Nwfi', ar-Ra'yf, al-Barr, al-Fattwp, al-'Adl, al-Qayyym)</i> 1.2. Meyakini adanya malaikat-malaikat Allah dan makhluk gaib lainnya, seperti jin, iblis, dan setan dalam fenomena kehidupan 1.3. Menolak akhlak tercela riya' dan nifaq 1.4. Menghayati adab membaca Al-Qur'an dan adab berdoa 1.5. Menghayati keteladanan Ashabul Kahfi
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya	2.1. Meneladani sifat-sifat Allah yang terkandung dalam <i>al-asmaa' al-husna (al-'Azrz, al-Gaffwr, al-Bwsih, an-Nwfi', ar-Ra'yf, al-Barr, al-Fattwp, al-'Adl, al-Qayyym)</i> 2.2. Memiliki perilaku beriman kepada malaikat Allah dan makhluk gaib lainnya seperti jin, iblis, dan setan dalam fenomena kehidupan 2.3. Membiasakan diri menghindari akhlak tercela riya' dan nifaq 2.4. Terbiasa menerapkan adab membaca Al-Qur'an dan adab berdoa 2.5. Menghayati kisah keteladanan Ashabul Kahfi
3. Memahami pengetahuan	3.1. Menguraikan <i>al-asmaa' al-husna (al-'Azrz,</i>

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
(faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	<p><i>al-Gaffwr, al-Bwsih, an-Nwfi', ar-Ra'yf, al-Barr, al-Fattwp, al-'Adl, al-Qayyym</i>)</p> 3.2. Mendeskripsikan tugas dan sifat-sifat malaikat Allah serta makhluk gaib lainnya, seperti jin, iblis, dan setan 3.3. Memahami akhlak tercela <i>riya'</i> dan <i>nifaq</i> 3.4. Memahami adab membaca Al-Qur'an dan adab berdoa 3.5. Menganalisis kisah keteladanan Ashabul Kahfi
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori	4.1. Menyajikan fakta dan fenomena kebenaran sifat-sifat Allah yang terkandung dalam <i>al-asmw' al-pusnw (al-'Azrz, al-Gaffwr, al-Bwsih, an-Nwfi', ar-Ra'yf, al-Barr, al-Fattwp, al-'Adl, al-Qayyym)</i> 4.2. Menyajikan kisah-kisah dalam fenomena kehidupan tentang kebenaran adanya malaikat dan makhluk ghaib lain selain malaikat 4.3. Mensimulasikan contoh perilaku <i>riya'</i> dan <i>nifaq</i> serta dampaknya dalam kehidupan sehari-hari 4.4. Menceritakan kisah keteladanan Ashabul Kahfi

### 3) Kelas VIII Semester Ganjil

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	1.1. Meyakini adanya dan kebenaran kitab-kitab Allah SWT. 1.2. Menghayati nilai tawakal, ikhtiar, sabar, syukur dan qana'ah sesuai perintah syariat

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
	1.3. Menolak perilaku <i>ananiah</i> , putus asa, <i>gadab</i> , dan tamak 1.4. Menghayati adab yang baik kepada kepada orang tua dan guru 1.5. Menghayati kisah keteladaan Nabi Yunus dan Nabi Ayub
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya	2.1. Menampilkan perilaku yang mencerminkan beriman kepada kitab Allah SWT. 2.2. Berperilaku tawakal, ikhtiyar, sabar, syukur dan qana'ah sesuai perintah syariat 2.3. Membiasakan diri menghindari perilaku <i>ananiah</i> , putus asa, <i>gadab</i> , dan tamak 2.4. Terbiasa beradab yang baik kepada orang tua dan guru 2.5. Terbiasameneladani kisah keteladaan Nabi Yunus dan Nabi Ayub
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, danprosedural) berdasarkan rasa ingintahunyitentangilmupengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	3.1. Memahami hakikat beriman kepada kitab-kitab Allah SWT. 3.2. Memahami pengertian, contoh, dan dampak positif sifat tawakal, ikhtiyar, sabar, syukuur dan qana'ah 3.3. Memahami pengertian, contoh, dan dampak negatif sifat <i>ananiah</i> , putus asa, <i>gadab</i> , dan tamak 3.4. Memahami adab kepada kepada orang tua dan guru 3.5. Menganalisis kisah keteladanan Nabi Yunus dan Nabi Ayub
4. Mengolah, menyaji dan	4.1. Menyajikan data dari berbagai sumber

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori	tentang kebenaran kitab-kitab Allah SWT. 4.2. Menunjukkan contoh-contoh perilaku akhlak terpuji pada diri sendiri (tawakal, ikhtiar, sabar, syukur dan qana'ah) 4.3. Mensimulasikan akibat buruk akhlak tercela dalam kehidupan sehari-hari 4.4. Mensimulasikan adab kepada kepada orang tua dan guru 4.5. Menceritakan kisah keteladanan Nabi Yunus dan Nabi Ayub

#### 4) Kelas VIII Semester Genap

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	1.1. Beriman kepada Rasul Allah SWT. 1.2. Meyakini sifat-sifat Rasul Allah SWT. 1.3. Meyakini adanya mukjizat serta kejadian luar biasa lainnya ( <i>karamah, ma'ynah, dan irhas</i> ) 1.4. Menghayati sifat <i>pusnuzzan, tawwiuk, taswmuh, dan ta'wwun</i> 1.5. Menolak sifat <i>hasad, dendam, grbah, fitnah, dan namrmah</i> 1.6. Menghayati adab kepada saudara dan teman 1.7. Menghayati kisah keteladanan sahabat Abu Bakar r.a.
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam	2.1. Menampilkan perilaku yang mencerminkan beriman kepada Rasul Allah 2.2. Meneladani sifat-sifatnya dalam kehidupan 2.3. Menampilkan perilaku yang mencerminkan beriman pada mukjizat dan kejadian luar biasa

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya	selain mukjizat 2.4. Terbiasa berperilaku <i>pusnuzzan</i> , <i>tawwuu'</i> , <i>taswmuh</i> , dan <i>ta'wwun</i> dalam kehidupan sehari-hari 2.5. Terbiasa menghindari perilaku <i>pasad</i> , dendam, <i>grbah</i> , fitnah dan <i>namrmah</i> dalam kehidupan sehari-hari. 2.6. Terbiasa menerapkan adab islami kepada saudara dan teman 2.7. Meneladani sifat-sifat utama sahabat Abu Bakar r.a.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingintahuny tentangilmupengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampakmata	3.1. Memahamipengertian, dalil, dan pentingnya beriman kepada Rasul Allah SWT. 3.2. Menguraikan sifat-sifat Rasul Allah SWT. 3.3. Memahami pengertian, contoh dan hikmah mukjizat serta kejadian luar biasa lainnya ( <i>karamah</i> , <i>ma'ynah</i> , dan <i>irhas</i> ) 3.4. Memahami pengertian, contoh, dan dampak positifnya sifat <i>pusnuzzan</i> , <i>tawwuu'</i> , <i>taswmuh</i> , dan <i>ta'wwun</i> 3.5. Memahami pengertian, contoh dan dampak negatifnya sifat <i>pasad</i> , dendam, <i>grbah</i> , fitnah, dan <i>namrmah</i> 3.6. Memahami adab kepada saudara dan teman 3.7. Manganalisis kisah keteladanan sahabat Abu Bakar r.a.
4. Mengolah, menyaji, dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai,	4.1. Menyajikan peta konsep pengertian, dalil dan pentingnya beriman kepada Rasul Allah SWT.

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori	4.2. Menyajikan peta konsep sifat-sifat Rasul Allah SWT. 4.3. Menyajikan kisah-kisah dari berbagai sumber tentang adanya mukjizat dan kejadian luar biasa lainnya ( <i>karamah, ma'ynah, dan irhas</i> ) 4.4. Mensimulasikan dampak positif dari akhlak terpuji ( <i>pusnuzzan, tawwuu', taswmuh, dan ta'wwun</i> ) 4.5. Mensimulasikan dampak negatif dari akhlak tercela ( <i>pasad, dendam, grbah, dan namrmah</i> ) 4.6. Mensimulasikan adab kepada saudara, teman 4.7. Menceritakan kisah keteladanan sahabat Abu Bakar r.a.

### 5) Kelas IX Semester Ganjil

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	1.1. Meyakini akan adanya hari akhir 1.2. Meyakini macam-macam alam gaib yang berhubungan dengan hari akhir ( <i>'alam barzah, yaumul ba'af, yaumul piswb, yaumul mrzwn, yaumul jazw'</i> ) 1.3. Menghayati nilai berilmu, kerja keras, kreatif, dan produktif dalam fenomena kehidupan 1.4. Menghayati adab islami kepada kepada tetangga 1.5. Menghayati kisah sahabat Umar bin Khattab r.a.

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
<p>2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya</p>	<p>2.1. Menampilkan perilaku yang mencerminkan keimanan terhadap hari akhir</p> <p>2.2. Menampilkan perilaku yang mencerminkan keimanan terhadap alam gaib yang berhubungan dengan hari akhir (<i>'alam barzah, yaumul ba'af, yaumul piswb, yaumul mrzwn, yaumul jazw'</i>)</p> <p>2.3. Membiasakan perilaku berilmu, kerja keras, kreatif, dan produktif dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>2.4. Terbiasa menerapkan adab islami kepada tetangga</p> <p>2.5. Meneladani sifat-sifat utama sahabat Umar bin Khattab r.a.</p>
<p>3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata</p>	<p>3.1. Memahami pengertian beriman kepada hari akhir, dalil/buktinya serta tanda dan peristiwa yang berhubungan dengan hari Akhir tersebut</p> <p>3.2. Memahami macam-macam alam gaib yang berhubungan dengan hari akhir (<i>'alam barzah, yaumul ba'af, yaumul piswb, yaumul mrzwn, yaumul jazw'</i>)</p> <p>3.3. Memahami pengertian, contoh, dan dampak berilmu, kerja keras, kreatif, dan produktif dalam fenomena kehidupan</p> <p>3.4. Memahami adab islami kepada kepada tetangga</p> <p>3.5. Menganalisis kisah sahabat Umar bin Khattab r.a.</p>
<p>4. Mengolah, menyaji dan</p>	<p>4.1. Menyajikan data dari berbagai sumber</p>

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, mengkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori	tentang fakta dan fenomena hari akhir dan alam ghaib lain yang berhubungan dengan hari akhir 4.2. Menyajikan contoh perilaku berilmu, kerja keras, kreatif, dan produktif 4.3. Menyajikan kisah-kisah dari fenomena kehidupan tentang dampak positif dari berilmu, kerja keras, kreatif, dan produktif 4.4. Mensimulasikan adab islami kepada tetangga 4.5. Menceritakan kisah keteladanan sahabat Umar bin Khattab r.a.

**6) Kelas IX Semester Genap**

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya	1.1. Meyakini macam-macam takdir yang berhubungan dengan <i>qai'a'</i> dan <i>qadar</i> 1.2. Menghayati adab pergaulan remaja yang islami 1.3. Menghayati adab terhadap lingkungan, yaitu kepada binatang dan tumbuhan, di tempat umum, dan di jalan 1.4. Menghayati kisah keteladanan sahabat Usman bin Affan, dan Ali bin Abi Talib
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan	2.1. Menampilkan perilaku yang mencerminkan keimanan kepada <i>qai'a'</i> dan <i>qadar</i> Allah 2.2. Menampilkan perilaku akhlak terpuji dalam pergaulan remaja dalam kehidupan sehari-hari 2.3. Terbiasa beradab islami terhadap lingkungan, yaitu kepada binatang dan tumbuhan, di tempat umum, dan di jalan

KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya	2.4. Meneladani sifat-sifat utama sahabat Usman bin Affan, dan Ali bin Abi Talib
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingintahuny tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata	3.1. Menunjukkan bukti/dalil kebenaran akan adanya <i>qaia'</i> dan <i>qadar</i> dan ciri-ciri perilaku orang yang beriman kepadanya 3.2. Memahami pentingnya akhlak terpuji dalam pergaulan remaja dan dampak negatif pergaulan remaja yang tidak sesuai dengan akhlak Islam 3.3. Memahami adab terhadap lingkungan, yaitu kepada binatang dan tumbuhan di tempat umum, dan di jalan 3.4. Menganalisis kisah keteladanan sahabat Usman bin Affan, dan Ali bin Abi Talib
4. Mengolah, menyaji dan menalar dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori	4.1. Menyajikan kisah-kisah dari berbagai sumber dalam fenomena kehidupan tentang <i>qaia'</i> dan <i>qadar</i> 4.2. Menyajikan data dari berbagai sumber tentang dampak negatif pergaulan remaja yang salah dalam fenomena kehidupan 4.3. Mensimulasikan contoh perilaku terpuji dalam pergaulan remaja 4.4. Mensimulasikan adab terhadap lingkungan, yaitu kepada binatang dan tumbuhan di tempat umum dan di jalan 4.5. Menceritakan kisah keteladanan Usman bin Affan, dan Ali bin Abi Talib

### C. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil survei, peneliti menemukan beberapa penelitian yang bersangkutan dengan apa yang akan peneliti lakukan, diantaranya :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Bambang Hudiono, mahasiswa FKIP program studi Matematika Universitas Tanjungpura Pontianak dengan judul : “Peran Pembelajaran Diskursus *Multy Representacy* Terhadap Pengembangan Kemampuan Matematika dan Daya Representasi pada Siswa SLTP”. Penelitian ini menyatakan bahwa model Diskursus *Multy Representacy* dapat mengembangkan kemampuan matematika dan daya representasi. Pada penelitian yang akan peneliti lakukan, peneliti menggunakan model pembelajaran Diskursus *Multy Representacy* untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dan dengan puzzle kubus dan balok.<sup>91</sup>

Persamaan dengan peneliti yakni menggunakan model pembelajaran yang menekankan pada proses diskusi untuk menemukan jawaban dari suatu permasalahan. sedangkan perbedaanya peneliam ini fokus pada mata pelajaran matematika, hasil penggunaan strategi dan teknik pembelajaran yang berbeda dapat mengembangkan kemampuan matematika dan daya representasi siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Lini Afriani Sinaga, mahasiswa program studi Bahasa Indonesia Universitas Negeri Medan, dengan judul : “Efektifitas Metode Diskursus *Multy Representacy* Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Argumentasi Siswa Kelas X SMA Swasta R.A Kartini Tebing Tinggi Tahun Pelajaran 2010/2011”. Pada penelitian ini menyatakan bahwa metode Diskursus *Multy Representacy* sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan

---

<sup>91</sup> Bambang Hudiono, *Peran pembelajaran Diskursus Multy Representacy terhadap pengembangan kemampuan matematika dan daya representasi pda siswa SLTP (Pontianak : Program studi matematika,2010)*, hlm. 101

<http://jurnal.untan.ac.id/index.php/jckrw/article/view/156/155>.diunduh pada 2 November 2015.

argumentasi. Pada penelitian yang akan peneliti lakukan, peneliti menggunakan model pembelajaran Diskursus *Multy Repercentacy* dengan puzzle kubus dan balok serta tujuan peneliti melakukan penelitian adalah untuk meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran matematika.<sup>92</sup>

Persamaan dari penggunaan model ini guru dapat meningkatkan kemampuan belajar siswa dengan kritis, perbedaan penelitian ini menyatakan bahwa dengan penggunaan metode ini sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan menulis karangan argumentasi dan meningkatkan keaktifan siswa pada pembelajaran matematika.

#### **D. Kerangka Berfikir**

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Guru merupakan faktor yang paling penting dan terpenting dalam proses pembelajaran. Guru mempunyai peran didalam penentuan tercapainya tujuan proses pembelajaran, tujuan proses pembelajaran sendiri yaitu siswa diharapkan mampu menyerap ilmu dari mata pelajaran yang disampaikan oleh guru yang nantinya bisa bermanfaat bagi dirinya dan orang lain, dengan guru sebagai pemegang peranan utama terutama mata pelajaran Aqidah Akhlak.

Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang mengandung serangkaian perbuatan guru dan siswa atas dasar hubungan timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan tertentu. Proses belajar mengajar tentunya mempunyai tujuan yang hendak dicapai. Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan dalam proses belajar mengajar pasti dibutuhkan suatu cara untuk mencapai tujuan tersebut. Proses belajar mengajar merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan baik tentunya dibutuhkan suatu

---

<sup>92</sup>Jurnal, Lini Afriani Sinaga, *Efektifitas Metode Diskursus Multy Repercentacy Terhadap Kemampuan Menulis Karangan Argumentasi Siswa Kelas X SMA Swasta R.A Kartini Tebing Tinggi Tahun Pembelajaran 2010/2011*, Universitas Negeri Medan, diunduh pada 2 Januari 2016.

cara oleh guru dalam proses pembelajaran agar tujuannya bisa tercapai, salah satunya dengan menggunakan suatu model pembelajaran yaitu model pembelajaran model pembelajaran Diskursus *Multy Representacy* adalah pembelajaran yang berorientasi pada pembentukan, penggunaan dan pemanfaatan berbagai representasi dengan setting kelas dan kerja kelompok. Model pembelajaran yang dimaksud disini adalah suatu kegiatan, suatu proses atau suatu aktivitas berpikir untuk menarik kesimpulan atau membuat suatu pernyataan baru yang benar berdasar pada beberapa pernyataan yang kebenarannya telah dibuktikan atau diasumsikan sebelumnya. Salah satu model pembelajaran yang dapat mengaktifkan keterampilan sosial siswa adalah model pembelajaran Diskursus *Multy Representacy*.

Penekanan pada model pembelajaran Diskursus *Multy Representacy* adalah permasalahan yang belum terformulasikan dengan jelas hingga memungkinkan perolehan siswa beragam (divergen). Dengan diterapkannya model pembelajaran Diskursus *Multy Representacy* dalam pembelajaran Aqidah ahklak, diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa di MTs Sabilul Ulum Mayong tahun pelajaran 2015/2016.

**Bagan 2.1**  
**Kerangka Berfikir**

