

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah aspek universal yang selalu dan harus ada dalam kehidupan manusia. Tanpa pendidikan, ia tidak akan pernah berkembang dan berkebudayaan. Di samping itu, kehidupannya juga akan menjadi statis tanpa ada kemajuan, bahkan bisa jadi akan mengalami kemunduran dan kepunahan. Oleh karena itu, menjadi fakta yang tak terbantahkan bahwa pendidikan adalah sesuatu yang niscaya dalam kehidupannya.¹

Dalam implementasi kurikulum 2006 terindikasi bahwa peran guru dalam proses pembelajaran masih dominan. Hal ini menjadikan jalanya proses pembelajaran cenderung *teacher oriented*. Alhasil, guru menjadi satu-satunya sumber belajar dan sebagai pihak yang paling aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan peserta didik cenderung pasif serta memiliki pengalaman belajar yang sangat terbatas. Pada kegiatan pembelajaran tersebut peserta didik dapat diibaratkan seperti sebuah gelas kosong yang siap diisi oleh gurunya. Berdasarkan fakta diatas maka dengan diimplementasikanya kurikulum 2013 diharapkan proses pembelajaran yang tadinya berpusat pada guru (*teacher centered*) dapat berubah menjadi proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*). Dengan demikian, dalam proses pembelajaran tersebut peserta didik dapat berperan serta secara aktif sehingga nantinya banyak hal yang mereka dapatkan melalui berbagai pengalaman belajarnya untuk dapat mencapai berbagai kompetensi yang telah diterapkan. Untuk itu, dalam hal ini guru sebagai seorang *desainer* pembelajaran dituntut untuk dapat merancang pengalaman belajar bagi peserta didiknya yang berorientasi pada pencapaian kompetensi serta pada keaktifan peseta didik.²

¹ Dina Indriana, *Mengenal Ragam Gaya Pembelajaran Efektif*, Diva Press, Jogjakarta, 2011, hlm. 5

² Novan Ardy Wiyani, *Desain Pembelajaran Pendidikan*, AR-RUZZ MEDIA, Jakarta, 2013, hlm. 146

Keyakinan bahwa semua pendidikan yang sejati muncul melalui pengalaman tidaklah berarti bahwa semua pengalaman itu murni sama-sama mendidiknya. Pengalaman dan pendidikan tak bisa disamakan satu dengan yang lainnya secara langsung. Karena ada pengalaman yang bersifat salah didik. Suatu pengalaman bisa menimbulkan sikap tidak acuh, ia bisa meluruhkan kepekaan dan naluri respon, padahal pengalaman tertentu bisa meningkatkan keterampilan seseorang secara otomatis daripada cenderung pada rutinitas atau pekerjaan sehari-hari sehingga pengaruhnya adalah menyempitkan pengalaman selanjutnya. Suatu pengalaman bisa segera dirasakan dan membentuk sikap yang acuh serta malas, sikap ini kemudian mengubah jalanya kualitas pengalaman berikutnya, yang mencegah orang memberikan apa yang harus diberikan.³

Belajar mengajar adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif. Nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dengan anak didik. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pengajaran dilakukan. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatunya guna kepentingan pengajaran. Harapan yang tidak pernah sirna dan selalu guru tuntut adalah, bagaimana bahan pelajaran yang disampaikan guru dapat dikuasai oleh anak didik secara tuntas. Ini merupakan masalah yang cukup sulit yang dirasakan oleh guru. Kesulitan itu dikarenakan anak didik bukan hanya sebagai individu dengan segala keunikannya, tetapi mereka juga sebagai makhluk sosial dengan latar belakang yang berlainan.⁴

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

³ Sudarminta, *Experience and Education*, Teraju, Jakarta, hlm. 11

⁴ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, Rineka Cipta, Jakarta, 2013, hlm. 1.

didik tersebut sangat ditentukan oleh kualitas guru dalam merancang pengalaman belajar peserta didik.

Dalam permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru disebutkan bahwa kemampuan merancang pengalaman belajar peserta didik merupakan perwujudan dari kompetensi profesional guru. Rancangan pengalaman belajar yang disusun oleh guru dalam tataran pengaplikasiannya terwujud dalam kegiatan belajar.

Kegiatan belajar tersebut haruslah dapat memotivasi peserta didik untuk mencapai kompetensi yang telah ditetapkan secara optimal. Selain itu, kegiatan belajar tersebut juga diharapkan dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya. Itulah sebabnya sebagai seorang desainer pembelajaran guru dituntut untuk dapat merancang pengalaman belajar sedemikian rupa agar peserta didik dapat mencapai berbagai kompetensi yang telah ditetapkan.⁵

Kemudian, kegiatan belajar yang mengantarkan peserta didiknya kepada pengalaman sosialnya harus dirancang untuk mencapai kompetensi pada domain afektif. Jadi dalam kegiatan belajar pada pengalaman belajar sosial idealnya dirancang sedemikian rupa agar peserta didik menjadi pribadi yang beriman, berakhlak mulia, percaya diri, bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial, alam, serta dunia dan peradabannya sesuai dengan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) pada domain afektif dalam kurikulum 2013.

Dalam merancang pengalaman belajar berbasis pencapaian kompetensi, pemahaman guru sebagai desainer pembelajaran terhadap hakikat pengalaman belajar sangatlah penting. Bagaimana mungkin guru dapat merancang pengalaman belajar berbasis pencapaian kompetensi jika ia tidak mengetahui dan memahami tentang konsep pengalaman belajar. Selain itu, dalam merancang pengalaman belajar berbasis pencapaian kompetensi.⁶

Pembelajaran fiqih dengan pendekatan humanistik ini dapat diimplementasikan di dalam kelas, misalnya belajar menyelesaikan masalah

⁵ Novan Ardy Wiyani, Op. Cit, hlm. 147

⁶ Novan Ardy Wiyani, Op. Cit, hlm.151

melalui pendekatan Islam. Kelas bisa dijadikan sebagai miniatur masyarakat dengan berbagai macam problematikanya, dan peserta didik dilatih untuk memecahkan masalah yang ada. Disamping itu, mata pelajaran fiqih sebagai mata pelajaran yang aplikatif, seharusnya tidak hanya dipahami secara normatif dan hanya berkulat masalah wacana agama, namun juga harus diimplementasikan secara nyata. Strategi pembelajaran partisipatif, ajaran agama bisa langsung diaplikasikan di dalam kelas. Kondisi kelas yang dinamis memungkinkan peserta didik untuk lebih mudah memahami dan menerapkan ajaran Islam.

Karena kelas bisa berfungsi sebagai laboratorium, dimana guru dan peserta didik bisa meneliti sekaligus menerapkan ajaran Fiqih di kelas. Sehingga keterampilan belajar siswa dapat diasah melalui kegiatan belajar mengajar dalam mata pelajaran Fiqih.⁷

Sehubungan dengan hal di atas, penulis bermaksud untuk mengangkat sebagai judul dalam penelitian mengenai “Implementasi Strategi Pembelajaran Partisipatif untuk Mengasah Pengalaman Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih di MTs. Miftahul Ulum Tambakromo Pati.”

B. Fokus Penelitian

Pada dasarnya penelitian kualitatif tidak di mulai dari sesuatu yang kosong, akan tetapi dilakukan berdasarkan persepsi seseorang terhadap adanya masalah. Dan batasan masalah dalam peneliian kualitatif disebut fokus penelitian.⁸

Berdasarkan uraian diatas, maka fokus kajian dalam bab ini adalah sebagai berikut.

1. Implementasi Strategi Pembelajaran Partisipatif Untuk Mengasah Pengalaman Belajar Siswa Pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII A di MTs. Miftahul Ulum Tambakromo Pati.

⁷ Alaidin Koto, *Ilmu Fiqih dan Ushul Fiqih*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2004, hlm. 5.

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kualitatif Kuantitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung, 2010, hlm. 285-286.

2. Faktor Pendukung dan Penghambat Strategi Pembelajaran Partisipatif Untuk Mengasah Pengalaman Belajar Siswa Pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII A di MTs. Miftahul Ulum Tambakromo Pati.

C. Rumusan Masalah

Dari fokus kajian yang penulis kemukakan, dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah Implementasi Strategi Pembelajaran Partisipatif Untuk Mengasah Pengalaman Belajar Siswa Pada mata pelajaran Fiqih di MTs. Miftahul Ulum Tambakromo Pati?
2. Apa Faktor Pendukung dan Penghambat Strategi Pembelajaran Partisipatif Untuk Mengasah Pengalaman Belajar Siswa Pada mata pelajaran Fiqih di MTs. Miftahul Ulum Tambakromo Pati?

D. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas, tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui Implementasi Strategi Pembelajaran Partisipatif untuk Mengasah Pengalaman Belajar Siswa Pada mata pelajaran Fiqih di MTs. Miftahul Ulum Tambakromo Pati.
2. Untuk Mengetahui Faktor Pendukung dan Penghambat Strategi Pembelajaran Partisipatif untuk Mengasah Pengalaman Belajar Siswa Pada mata pelajaran Fiqih di MTs. Miftahul Ulum Tambakromo Pati.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang dapat dipetik setelah penelitian ini selesai adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini dapat memberikan kejelasan teoritis dan pemahaman tentang strategi pembelajaran partisipatif untuk mengasah pengalaman belajar siswa mata pelajaran Fiqih.

- b. Dapat memperkaya ilmu pengetahuan dan metodologi pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Fiqih.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi penulis, dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman secara langsung serta menjadikan motivasi dalam menggali dan mengembangkan strategi untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya Fiqih di MTs. Miftahul Ulum Tambakromo Pati.
- b. Bagi guru, dapat memperkaya ilmu pengetahuan tentang metodologis pembelajaran Fiqih pada khususnya sehingga dapat menumbuhkan inspirasi dan inovasi ketika melakukan pembelajaran di MTs. Miftahul Ulum Tambakromo Pati.
- c. Bagi peserta didik, dengan adanya tindakan baru yang dilakukan oleh guru dapat memungkinkan bertambahnya keaktifan dan partisipasi peserta didik ketika mengikuti pembelajaran di kelas.

