

BAB II LANDASAN TEORI

A. Metode Pembelajaran

Metode Dalam kamus Umum bahasa Indonesia, adalah “cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan kegiatan guna mencapai apa yang telah ditentukan dengan kata lain metode adalah suatu cara yang sistematis untuk mencapai tujuan tertentu¹.

Ditinjau dari segi etimologis (bahasa), metode bersal dari bahasa Yunani, yaitu “*methodos*”. Kata ini terdiri dari dua suku kata, yaitu “*metha*” yang berarti melalui atau melewati, dan “*hodos*” yang berarti jalan atau cara. Maka metode memiliki suatu arti suatu jalan yang dilalui untuk mencapai tujuan. Dalam bahasa Inggris dikenal dengan *method* dan *way* yang diterjemahkan dengan metode dan cara, dan dalam bahasa Arab kata metode diungkapkan dalam berbagai kata seperti *al-thariqoh*, *al-manhaj*, dan *al-wasilah*. *Al-thariqor* berarti jalan, *al-manhaj* berarti system, dan *al-wasilah* berarti mediator atau perantara. Dengan demikian kata Arab yang berarti metode adalah *al-thariqoh*.²

Metode adalah cara yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran dalam upaya mencapai tujuan kurikulum. Suatu metode

¹WJS. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Balai Pustaka, 1984), hlm. 471.

² Abdul Majid, *Perencanaan Pembelajaran Mengembangkan Standard Kompetensi Guru* (Bandung : PT Remaja Rosda Karya, 2008), cet ke-4, hlm : 135

mengandung pengertian terlaksananya kegiatan guru dan kegiatan siswa dalam proses pembelajaran³. Metode dilaksanakan dengan prosedur tertentu.

Metode merupakan upaya untuk mengimplitasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan, sedangkan metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Dengan demikian suatu strategi dapat dilaksanakan dalam berbagai metode⁴.

Dipilihnya beberapa metode tertentu dalam suatu pembelajaran bertujuan untuk memberi jalan atau cara sebaik mungkin bagi pelaksanaan dan kesuksesan operasional pembelajaran. Pada intinya metode bertujuan mengantarkan sebuah pembelajaran kearah tujuan tertentu yang ideal dengan tepat dan cepat sesuai yang diinginkan. Karenanya, terdapat suatu prinsip yang umum dalam memfungsikan metode, yaitu prinsip agar pembelajaran dapat terlaksana dalam suasana menyenangkan, menggembirakan, penuh dorongan dan motofasi sehingga materi pelajaran itu menjadi lebih mudah untuk diterima peserta didik⁵.

B. Metode *Role Playing*

1. Pengertian Metode *Role Playing*

“*Role Playing*” (bermain peran) sebagai suatu model pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa menemukan diri (jati diri)

³ Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2005) hlm : 26

⁴ Surya Dharma dkk, *Strategi Pembelajaran Dan Pemilihannya* Direktorat Tenaga Kependidikan Direktorat Tenaga Jendral Peningkatan Mutu Pendidikan Dan Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional 2008 hlm : 5

⁵ Ismail, SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM : Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Dan Menyenangkan*, (Semarang, Rasail Media Group, 2008) hlm: 18

didunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok.⁶Hal ini berarti, melalui bermain peran siswa belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. proses bermain peran ini dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi siswa untuk: (1) menggali perasaannya; (2) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya; (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah; (4) mendalami mata pelajaran dengan berbagai cara.⁷

Pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa.⁸Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan siswa dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat siswa senang belajar serta metode ini mempunyai nilai tambah yaitu:

- a. dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan yang sama untuk menunjukkan kemampuannya dalam bekerja sama hingga berhasil.
- b. permainan merupakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa. Permainan pada umumnya dilakukan oleh lebih dari satu orang, bergantung pada apa yang diperankan. Ahli lain menjelaskan bahwa

⁶ Uno Hamzah B. *Model Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008) hlm: 26

⁷ Uno Hamzah B. *Model Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008) hlm: 26

⁸ Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011) hlm: 86

role playing adalah suatu aktivitas pembelajaran terencana yang dirancang untuk mencapai tujuan-tujuan pendidikan yang spesifik⁹. Lebih lanjut dikatakan bahwa *role playing* berdasarkan pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari, yaitu:

- 1) Mengambil peran (*role taking*), yaitu tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, misal sebagai anak, sebagai polisi dan lain-lain.
- 2) Membuat peran (*role making*), yaitu kemampuan pemegang peran untuk berubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan
- 3) Tawar-menawar (*role negotiation*), yaitu tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Dalam metode *role playing* ini beberapa siswa memainkan peran atau tokoh seperti pada soal yang diberikan, kemudian siswa yang lain mengidentifikasi informasi yang diberikan dari soal tersebut seperti apa yang diketahui dan apa yang ditanyakan. Setelah itu siswa mendiskusikan soal tersebut beserta penyelesaiannya, kemudian salah satu siswa menuliskan jawaban yang diperoleh di papan tulis dan dibahas bersama-sama. Dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan kemampuan pemahaman dapat dimiliki siswa. Karena dengan metode

⁹Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011) hlm: 86

bermain peran dapat mengarahkan siswa lebih merasakan secara langsung berproses nyata seperti dalam kehidupan sehari-hari misalnya banyaknya macam-macam kebutuhan, berbagai cara pemenuhan kebutuhan, berbagai kegiatan ekonomi dan lain-lain. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator. Keberhasilan model pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran (*enactment*) yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Di samping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (*real life situation*).

2. Langkah-langkah Metode *Role Playing*

Keberhasilan model pembelajaran melalui bermain peran tergantung pada kualitas permainan peran (*enactment*) yang diikuti dengan analisis terhadapnya. Di samping itu, tergantung pula pada persepsi siswa tentang peran yang dimainkan terhadap situasi yang nyata (*real life situation*).¹⁰ menyebutkan prosedur bermain peran terdiri atas sembilan langkah, yaitu (1) pemanasan (*warming up*), (2) memilih partisipan, (3) menyiapkan pengamat (*observer*), (4) menata panggung, (5) memainkan peran (manggung), (6) diskusi dan evaluasi, (7) memainkan peran ulang (manggung ulang), (8) diskusi dan evaluasi kedua, (9) berbagai pengalaman dan kesimpulan.

Sedangkan menurut Miftahul Huda menjelaskan esensi role playing adalah keterlibatan partisipan dan peneliti dalam situasi permasalahan dan adanya keinginan untuk memunculkan resolusi damai

¹⁰Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011) hlm: 86

serta memahami apa yang dihasilkan dari keterlibatan langsung ini.¹¹ *Role playing* berfungsi untuk mengeksplorasi perasaan siswa, mentranfer dan mewujudkan pandangan mengenai perilaku, nilai dan persepsi siswa, mengembangkan skill pemecahan masalah dan tingkah laku, dan mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang berbeda.

Selanjutnya, sintak atau langkah-langkah dalam menerapkan *role playing* terdiri dari tahap-tahap :

a. Pemanasan Suasana Kelompok

- 1) Guru mengidentifikasi dan memaparkan masalah
- 2) Guru menjelaskan masalah
- 3) Guru menafsirkan masalah
- 4) Guru menjelaskan *role playing*

b. Seleksi Partisipan

- 1) Guru menganalisis peran
- 2) Guru memilih pemain (siswa) yang akan memainkan peran

c. Pengaturan Setting

- 1) Guru mengatur sesi-sesi peran
- 2) Guru menegaskan kembali tentang peran
- 3) Guru dan siswa mendekati situasi yang bermasalah

d. Persiapan Pemilihan Siswa Sebagai Pengamat

- 1) Guru dan siswa memutuskan apa yang akan di bahas
- 2) Guru memberikan tugas pengamatan terhadap salah seorang siswa

¹¹Miftahul Huda. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013) hlm: 115.

e. Pemeranan

- 1) Guru dan siswa memulai *role playing*
- 2) Guru dan siswa mengukuhkan *role playing*
- 3) Guru dan siswa menyudahi *role playing*

f. Diskusi Dan Evaluasi

- 1) guru dan siswa mereview pemeranan (kejadian, posisi, kenyataan)
- 2) Guru dan siswa mendiskusikan fokus-fokus utama
- 3) Guru dan siswa mengembangkan pemeranan selanjutnya

g. Pemeranan Kembali

- 1) Guru dan siswa memainkan peran yang berbeda
- 2) Guru memberikan masukan atau alternatif perilaku dalam langkah selanjutnya

h. Diskusi Dan Evaluasi

- 1) Dilakukan sebagaimana pada tahap

i. Sharing dan generalisasi pengalaman

- 1) Guru dan siswa menghubungkan situasi yang diperankan dengan dunia nyata dan masalah-masalah lain yang mungkin muncul
- 2) Guru menjelaskan prinsip umum dalam tingkah laku.¹²

Berdasarkan penjelasan di atas, langkah-langkah yang dapat ditempuh dalam penerapan metode *role playing* antara lain:

¹²Miftahul Huda. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013) hlm: 115.

- a. Pemilihan masalah oleh guru, yaitu mengemukakan masalah yang diangkat dari materi pokok bahasan agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mempelajarinya.
- b. Pemilihan peran, yaitu memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain
- c. Menyusun tahap-tahap bermain peran, dalam hal ini guru telah membuat dialog atau skenario, namun siswa dapat menambahkan dialog sendiri yang sesuai dengan materi
- d. Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah para siswa yang tidak sedang bermain/tidak menjadi pemain dengan cara mengisi lembar aktifitas siswa
- e. Pemeranan/pelaksanaan, para peserta didik mulai beraksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario bermain peran.
- f. Diskusi dan Evaluasi, membicarakan masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang muncul dari siswa.
- g. Pengambilan kesimpulan dari permainan/bermain peran yang telah dilakukan.¹³

3. Alasan *Role Playing* Digunakan di Kelas

Menurut Trianto alasan digunakan metode *role playing* di dalam kelas antara lain adalah:¹⁴

¹³Miftahul Huda. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013) hlm: 115.

- a. Mendemonstrasikan pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang diperoleh
- b. Mendemonstrasikan integrasi pengetahuan praktis
- c. Membandingkan dan mengkontraskan posisi-posisi yang diambil dalam pokok permasalahan
- d. Menerapkan pengetahuan dan pemecahan masalah
- e. Menjadikan problem yang abstrak menjadi kongkrit
- f. Membuat spekulasi terhadap ketidakpastian yang meliputi pengetahuan
- g. Melibatkan peserta didik dalam pembelajaran yang langsung dan eksperiensial
- h. Mendorong peserta didik memanipulasi pengetahuan dalam cara yang dinamik
- i. Mendorong pembelajaran seumur hidup
- j. Mempelajari bidang tertentu dari kurikulum secara selektif
- k. Memfasilitasi ekspresi sikap dan perasaan peserta didik dengan sah
- l. Mengembangkan pemahaman yang empatik
- m. Memberi *feedback* yang segera bagi pelajar dan peserta didik.¹⁵

Dengan demikian, penggunaan metode bermain peran (*role playing*) untuk menambah motivasi belajar siswa sehingga kemampuan siswa menyelesaikan soal evaluasi akan meningkat dan berdampak positif pada hasil belajar siswa. Dalam permainan peran, pemeran maupun

¹⁴Trianto. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik.* (Salatiga: Prestasi Pustaka, 2010). Hlm. 100.

¹⁵Trianto. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik.* (Salatiga: Prestasi Pustaka, 2010). Hlm. 100.

tokoh disesuaikan dengan usia anak dan permasalahannya. Melalui metode *role playing*, siswa akan tertarik, senang dan bersemangat mengerjakan soal yang diberikan karena dapat menyerap konsep pembelajaran dengan mudah.

4. Pendekatan *Role Playing*

role playing mempunyai beberapa pendekatan. Berikut ini tiga pendekatan yang umum terdapat dalam *role playing*:¹⁶

- a. *Role playing* sederhana (*Simple Role Playing*), tipe ini membutuhkan sedikit persiapan dan sering cocok untuk satu sesi umum yang berisi metode mengajar lainnya. Peserta didik langsung secara cepat diorganisir secara berpasangan oleh guru, peserta didik juga diberi peran-peran khusus dan seperangkat skenario kemudian diminta memerankan secara spontan problem atau dilema kemanusiaan yang telah ditentukan.
- b. *Role Playing* sebagai latihan (*Role Playing Exercises*), tipe ini merupakan *role playing* berbasis keterampilan dan menuntut suatu persiapan. Peserta didik akan membutuhkan sejumlah informasi atau latar belakang faktual sebelum memasuki *role playing*. Peserta membutuhkan sejumlah waktu untuk membayangkan dirinya ke dalam situasi tertentu.
- c. *Role playing* yang diperpanjang (*Extended Role Playing*). Pada tipe ini peserta membutuhkan *briefing* tentang problem atau skenario

¹⁶Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka. 2002) Cipta hlm: 103

serta *briefing* tentang peran mereka sendiri. Peserta mungkin mengandaikan peran komunitas dan atau peran profesional. Waktu pelaksanaan yang sesungguhnya dari *role playing* yang diperpanjang ini dapat berkisar dari satu jam sehari atau penuh atau lebih lama lagi.¹⁷

C. MINAT BELAJAR

1. Pengertian Minat Belajar

Minat menurut Slameto adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka semakin besar minat¹⁸.

Minat menurut Zakiyah Darajat adalah kecenderungan jiwa yang tetap ke jurusan sesuatu hal yang berharga bagi orang. Sesuatu yang berharga bagi diri seseorang adalah hal yang sesuai dengan kebutuhannya. Kebutuhan itu timbul dari dorongan hendak member kepuasan kepada suatu instink. Minat anak terhadap benda-benda tertentu¹⁹

Minat menurut H. Djaali, adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh. Jadi minat dapat diekspresikan melalui pernyataan yang menunjukkan bahwa

¹⁷Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka. 2002) Cipta hlm: 103

¹⁸Slameto, *Belajar Dan Factor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, dalam Syaiful Bahri Jamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002) hm. 157.

¹⁹Zakiyah Darajat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011) hlm. 133

siswa lebih menyukai suatu hal dari pada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Minat tidak dibawa sejak lahir melainkan diperoleh kemudian.²⁰

Pada awalnya sebelum terlibat di dalam suatu aktivitas, siswa mempunyai perhatian terhadap adanya perhatian, menimbulkan keinginan untuk terlibat di dalam aktivitas. Minat kemudian mulai memberikan daya tarik yang ada atau ada pengalaman yang menyenangkan dengan hal-hal tersebut.

Minat dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat tidak dibawa sejak lahir melainkan diperoleh kemudian hari sesuai dengan pengalaman hidup seseorang.

Belajar adalah modifikasi tingkah laku organisme sebagai hasil kematangan dan pengalaman lingkungan. Tingkah laku yang terdapat pada reflex bagian dalam tingkah belajar, yang dipelajari hanya tingkah laku yang diperbolehkan melalui pengalaman.²¹

Belajar dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas dari pada itu,

²⁰Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta; PT Bumi Aksara, 2008) hlm. 121

²¹Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta; PT Bumi Aksara, 2005) Cet ke 5, hlm.36.

yakni mengalami. Hasil belajar bukan satu penguasaan hasil latihan, melainkan perubahan kelakuan.²²

Minat belajar adalah kecenderungan jiwa kepada sesuatu, karena kita merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu, pada umumnya disertai dengan perasaan senang akan sesuatu itu. perhatian yang mengandung unsur-unsur perasaan. Dengan begitu minat belajar, sangat menentukan sikap yang menyebabkan seseorang aktif dalam suatu pekerjaan, atau dengan kata lain, minat belajar dapat menjadi sebab dari suatu kegiatan.²³

2. Factor-faktor yang dapat menimbulkan minat belajar

Minat yang besar terhadap ssesuatu nmerupakan modal yang besar artinya untuk mencapai atau memperoleh benda atau tujuan yang diamati itu.

Timbulnya minat belajar disebabkan berbagai hal, antara lain karena keinginan yang kuat untuk menaikkan martabat atau memperoleh pekerjaan yang baik serta ingin hidup senang dan bahagia. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat yang kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah.²⁴

Faktor-faktor yang menimbulkan minat dapat digolongkan sebagai berikut :

- a. Faktor kebutuhan dari dalam. Kebutuhan ini dapat berupa kebutuhan yang berhubungan dengan jasmani dan kejiwaan.

²²Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta;PT Bumi Aksara, 2005) Cet ke 5, hlm.36.

²³Mieske, "Pengertian-Minat-Belajar-Siswa"<http://meiske-katampuge.blogspot.com>diakses pada tanggal 22 Februari 2019.

²⁴Syaiful Bahri Jamarah, *Psikologi Belajar* , hlm.157.

- b. Faktor motif sosial, Timbulnya minat dalam diri seseorang dapat didorong oleh motif sosial yaitu kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan, penghargaan dari lingkungan dimana ia berada.
- c. Faktor emosional. Faktor ini merupakan ukuran intensitas seseorang dalam menaruh perhatian terhadap suatu kegiatan atau objek tertentu

3. Pusat-pusat minat belajar

Pusat minat dalam proses belajar mengajar memegang peranan penting, karena jika bahan pelajaran diambil dari pusat-pusat minat anak, dengan sendirinya perhatian spontan akan timbul sehingga belajar akan berlangsung dengan baik.²⁵ Pusat minat dalam belajar meliputi:

- a. Observasi atau pengamatan, latihan pengamatan akan membawa anak dalam berfikir dan melakukan sesuatu dengan tujuan tertentu.
- b. Asosiasi, pengalaman-pengalaman yang telah diperoleh dalam observasi, diolah lebih lanjut dengan bahan yang konkrit yang dikumpulkan pada fase observasi dibentuk pengertian-pengertian dan tanggapan-tanggapan baru yang tidak dapat diamati dengan langsung.

²⁵Zakiah Darajat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011) hlm. 134

- c. Ekspresi, pada fase ini anak diberi kesempatan untuk melahirkan perasaannya dengan tertulis maupun lisan. Juga melalui gambar, pekerjaan tangan, sandiwara, doa²⁶.

Kalau seorang siswa mempunyai minat pada pelajaran tertentu dia akan memperhatikannya. Namun sebaliknya jika siswa tidak berminat, maka perhatian pada mata pelajaran yang sedang diajarkan biasanya dia malas untuk mengerjakannya. Demikian juga dengan siswa yang tidak menaruh perhatian yang pada mata pelajaran yang diajarkan, maka sukarlah diharapkan siswa tersebut dapat belajar dengan baik. Hal ini tentu mempengaruhi hasil belajarnya

Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.

Minat tidak dibawa sejak lahir melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap sesuatu dipelajari sejak lahir melainkan diperoleh kemudian. Minat terhadap sesuatu dipelajari dan mempengaruhi belajar selanjutnya serta mempengaruhi penerimaan minat baru. Jadi minat terhadap sesuatu merupakan hasil belajar dan menyokong belajar selanjutnya walaupun minat terhadap sesuatu hal tidak merupakan hal yang hakiki untuk dapat mempelajari hal tersebut.

²⁶Zakiah Darajat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011) hlm. 135

Mengembangkan minat terhadap sesuatu pada dasarnya adalah membantu siswa melihat bagaimana hubungan antara materi yang diharapkan untuk dipelajarinya dengan dirinya sendiri sebagai individu. Proses ini berarti menunjukkan pada siswa bagaimana pengetahuan atau kecakapan tertentu mempengaruhi dirinya, melayani tujuan-tujuannya, memuaskan kebutuhan-kebutuhannya. Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting dan bila siswa melihat bahwa dari hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar siswa akan berminat dan bermotivasi untuk mempelajarinya.

Dengan demikian perlu adanya usaha-usaha atau pemikiran yang dapat memberikan solusi terhadap peningkatan minat belajar siswa, utamanya dengan yang berkaitan dengan bidang studi biologi. Minat sebagai aspek kewajiban bukan aspek bawaan, melainkan kondisi yang terbentuk setelah dipengaruhi oleh lingkungan. Karena itu minat sifatnya berubah-ubah dan sangat tergantung pada individunya.

Minat belajar dapat diingatkan melalui latihan konsentrasi. Konsentrasi merupakan aktivitas jiwa untuk memperhatikan suatu objek secara mendalam. Dapat dikatakan bahwa konsentrasi itu muncul jika seseorang menaruh minat pada suatu objek, demikian pula sebaliknya merupakan kondisi psikologis yang sangat dibutuhkan dalam proses belajar mengajar di sekolah. Kondisi tersebut amat penting

sehingga konsentrasi yang baik akan melahirkan sikap pemusatan perhatian yang tinggi terhadap objek yang sedang dipelajari²⁷.

D. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran berasal dari kata dasar “belajar”. Banyak pengertian tentang belajar yang dikemukakan oleh para ahli pendidikan. Beberapa mengatakan bahwa belajar adalah modifikasi atau mempertanggung kelakuan melalui pengalaman.²⁸ Hal ini berarti bahwa manusia belajar melalui interaksi dengan lingkungannya yang akan berlangsung seumur hidupnya, karena pada dasarnya manusia diciptakan oleh Allah SWT sebagai makhluk sosial yang tidak lepas dari lingkungannya.

Sebagai makhluk sosial, maka manusia mempunyai tanggung jawab sebagai khalifah Allah di bumi. Sebagaimana firman Allah SWT dalam surat Al-Baqarah ayat 30:

﴿ خَلِيفَةَ الْأَرْضِ فِي جَاعِلٍ لِّمَلَكَةٍ رَبُّكَ قَالَ وَإِذْ... الْآيَةُ ﴾ (سجدة)

Artinya: “(Ingatlah)” ketika Tuhanmu berfirman kepada malaikat: sesungguhnya Aku akan menjadikan seorang khalifah di atas bumi (Adam).” (Q.S Al-Baqarah: 30)²⁹

Pengertian lain dari belajar adalah bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah

²⁷Zakiah Darajat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011) hlm. 135

²⁸Oemar Hamalik, *Kurikulum Dan Pembelajaran* (Jakarta: bumi aksara, 2005) cetakan ke lima, hlm, 36

²⁹Al-Qur'an, Surat Al-nahl Ayat 125, Yayasan Penyelenggara Penerjemah Penafsiran Al-Qur'an, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, Departemen Agama, 1989, hlm. 6

laku.³⁰ Sedangkan menurut WS.Winkell, belajar adalah suatu aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, dan nilai-nilai sikap. Perubahan ini bersifat relatif konstan dan berbeda.³¹

Dari definisi belajar di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa belajar adalah suatu proses interaksi dengan lingkungan yang menyebabkan terjadinya perubahan-perubahan, baik dalam tingkah laku, pemikiran, pemahaman, ketrampilan dan nilai sikap yang baik sebagai hamba Allah maupun sebagai khalifah Allah.

Setelah mengetahui pengertian pembelajaran, selanjutnya akan dibahas pengertian pendidikan agama Islam.

Menurut zakiyah Darajat adalah usaha berupa bimbingan terhadap anak didik agar setelah selesai dari pendidikannya dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama islam serta menjadikannya sebagai pandangan hidup. Adapun menurut M. Arifin PAI adalah proses yang mengarahkan manusia pada kehidupan yang lebih baik dan mengangkat derajat kemanusiaannya, sesuai kemampuan dasar (fitrah) dan kemampuan ajarannya (pengaruh dari luar).³²

2. Fungsi, Tujuan dan Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

a. Fungsi Pendidikan Agama Islam

³⁰Max Darsono, dkk., *Belajar dan Pembelajaran*, (Semarang: CV. IKIP Semarang Press, 2000), hlm. 24

³¹W.S. Winkell, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: Gramedia, 1986), hlm. 36

³²Tb. Aat syafaat, dan Sohari Sahrani, *Peranan Pendidikan Islam Dalam Mencegah Kenakalan Remaja* (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 200) Hlm : 16

Dalam UU No.20 tahun 2003 bab II pasal 3 bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.³³

Berdasarkan uraian tersebut, kurikulum pendidikan agama Islam untuk sekolah atau madrasah sebagai berikut:

- 1) Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan siswa kepada Allh SWT yang telah ditanamkan oleh keluarga
- 2) Penanaman nilai sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan di dunia dan akhirat
- 3) Penyesuaian mental, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan. Baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran Islam
- 4) Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan dan kelemahan-kelemahan dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran dalam kehidupan sehari-hari
- 5) Pencegahan, yaitu untuk menangkal hal-hal yang negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan

³³UU N0.20, tahun 2003, hlm. 10-11

dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya

- 6) Pengajaran tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum (alam nyata) sistem dan fungsinya
- 7) Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan orang lain.³⁴

b. Tujuan PAI

Pendidikan agama Islam bertujuan meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.³⁵ Dengan demikian kompetensi pendidikan agama Islam adalah pengetahuan ketrampilan dan nilai-nilai dasar ajaran Islam.

Tujuan pendidikan Islam menurut Chabib Toha yaitu untuk mencapai hidup muslim, yakni menumbuhkan kesadaran manusia sebagai makhluk Allah SWT, agar mereka tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang berakhlak mulia dan beribadah kepada-Nya.³⁶

³⁴Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi (Konsep dalam Kurikulum dan Implementasi)*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004) hlm. 134

³⁵Chabib Toha dan Abdul Mu'thi, *PBM PAI di Sekolah*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1998), hlm. 181

³⁶Chabib Toha, *Kapita Selekta Pendidikan Agama Islam*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1996), hlm. 100

Dengan pembelajaran PAI siswa diharapkan bisa menjadi manusia yang berakhlak mulia, beriman dan bertakwa kepada Allah SWT. Disamping itu pendidikan agama Islam juga diharapkan mampu menciptakan hubungan yang harmonis baik dengan sesama muslim maupun dengan non-muslim, serta dalam berbangsa dan bernegara sehingga tercipta persatuan dan kesatuan.

c. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup pendidikan agama Islam meliputi keserasian keselarasan dan keseimbangan antara:

- 1) Hubungan manusia dengan Allah SWT
- 2) Hubungan manusia dengan sesama manusia
- 3) Hubungan manusia dengan dirinya sendiri
- 4) Hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungannya.

Adapun ruang lingkup bahan pengajaran pendidikan agama Islam meliputi unsur pokok yaitu :

- 1) Keimanan
- 2) Ibadah
- 3) Al-Qur'an
- 4) Akhlak
- 5) Muamalah
- 6) Syariah dan
- 7) Tarikh.³⁷

3. Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

³⁷Chabib Thoha dan Abdul Mu'thi.hlm. 183

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan agama Islam mencakup tiga hal yaitu: pre tes, proses, dan post tes.³⁸

a. Pre tes (tes awal)

Pre tes ini memiliki banyak kegunaan dalam menjajagi proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Oleh karena itu pre tes memegang peranan yang cukup penting dalam proses pembelajaran.

Ada beberapa fungsi pre tes antara lain:

1. Untuk menyiapkan peserta didik dalam proses belajar, karenadengan pre tes maka pikiran mereka akan terfokus pada soal-soalyang harus mereka jawab/kerjakan.
2. Untuk mengetahui kegiatan kemajuan peserta didik sehubungandengan proses pembelajaran yang dilakukan. Hal ini dapatdilakukan dengan membandingkan hasil pre tes dengan post tes.
3. Untuk mengetahui kemampuan awal yang telah dimiliki olehpeserta didik mengenai bahan ajar yang akan dijadikan dalamproses pembelajaran.
4. Untuk mengetahui dari mana seharusnya proses pembelajarandimulai, tujuan-tujuan yang telah dikuasai peserta didik, dantujuan-tujuan mana yang perlu mendapat penekanan dan perhatiankhusus.

b. Proses

³⁸ Syaiful Bahri Djamarah. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. (Jakarta:PT Rineka Cipta, 2000), hlm. 20

Proses disini dimaksudkan sebagai kegiatan inti dari pelaksanaan proses pembelajaran. Yakni bagaimana tujuan-tujuan belajar direalisasikan melalui modul. Proses perlu dilakukan dengan tenang dan menyenangkan, hal tersebut tentu saja menuntut aktivitas dan kreativitas guru dalam menciptakan lingkungan yang kondusif. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik terlibat secara aktif, baik mental, fisik maupun sosialnya.

c. Post tes

Post tes memiliki banyak kegunaan, terutama dalam melihat pembelajaran. Ada beberapa fungsi post tes antara lain:

1. Untuk mengetahui tingkat penguasaan peserta didik terdapat kompetensi yang telah ditentukan, baik secara individu maupun kelompok. Hal ini dapat diketahui dengan membandingkan antar hasil pre tes dan post tes.
2. Untuk mengetahui kompetensi dan tujuan-tujuan yang dapat dikuasai oleh peserta didik, serta kompetensi dan tujuan-tujuan yang belum dikuasainya. Sehubungan dengan kompetensi dan tujuan-tujuan yang belum dikuasai ini, apabila sebagian besar belum menguasainya maka perlu dilakukan pembelajaran kembali.
3. Untuk mengetahui peserta didik yang perlu mengikuti kegiatan remedial, dan peserta didik yang mengikuti kegiatan pengayaan, serta untuk mengetahui tingkat keseluruhan dalam mengerjakan modul (kesulitan belajar).

4. Sebagai bahan acuan untuk melakukan perbaikan terhadap komponen-komponen modul dan proses pembelajaran yang telah dilaksanakan, baik terhadap perencanaan, pelaksanaan maupun evaluasi.³⁹

Dalam proses pembelajaran, tugas guru yang paling utama adalah mengkondisikan siswa dalam proses belajar. Adapun dalam hal ini akan dibahas secara singkat mengenai materi, metode, dan media pembelajaran pendidikan agama Islam.

4. Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “ tengah ”, “ perantara “, atau “ pengantar “. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁴⁰

Proses pembelajaran pendidikan agama Islam pada hakekatnya merupakan proses komunikasi yakni proses penyampaian pesan pendidikan agama Islam dari sumber pesan/pengirim/guru melalui saluran/media tertentu kepada penerima pesan (siswa). Adapun jenis-jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam antara lain :

- a. Media Grafis

Media grafis adalah media visual. Dalam media ini, pesan yang akan disampaikan dapat dituangkan dalam bentuk simbol.

³⁹Syaiful Bahri Djamarah. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. (Jakarta:PT Rineka Cipta, 2000), hlm. 20

⁴⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 3

Oleh karena itu simbol-simbol yang digunakan perlu difahami benar artinya, agar dalam penyampaian materi dalam proses belajar mengajar dapat berhasil secara efektif dan efisien.

b. Media Audio

Media audio berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indera pendengaran. Pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal maupun non verbal.

c. Media Proyeksi Diam

Media proyeksi diam mempunyai persamaan dengan media grafis dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaannya terletak pada pola interaksinya

5. Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Menurut Muhammad Zein, bahwa evaluasi ialah penilaian terhadap hasil pelajaran setelah mengajarkan suatu mata pelajaran.⁴¹Evaluasi juga bertujuan untuk mengetahui sejauh mana suatu program berhasil diterapkan.⁴²Dalam kaitannya dengan pelaksanaan pendidikan, evaluasi bertujuan untuk mengetahui sejauh mana materi yang telah disampaikan dapat dikuasai oleh siswa, kemudian diperbaiki lagi dalam pelaksanaan pembelajaran selanjutnya.

⁴¹ Muhammad Zein, *Methodologi Pengajaran Agama*, (Yogyakarta : AK Group dan Indra Buana, Cetakan Kedelapan, 1995), hlm. 85.

⁴² Abudin Nata, *Filsafat Pendidikan Islam*, (Jakarta : Logos Wacana Ilmu, 1997), hlm. 117.

Teknik evaluasi pendidikan digunakan sebagai penilaian dalam belajar, maupun dalam kepentingan perbaikan situasi, proses serta kegiatan belajar mengajar. Teknik penilaian ada dua yaitu:

a. Teknik Tes

Yaitu penilaian yang menggunakan tes yang telah ditentukan terlebih dahulu. Metode tes ini bertujuan untuk mengukur dan memberikan penilaian terhadap hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik/warga belajar meliputi: kesanggupan mental, *achievement* (tes penguasaan hasil belajar), keterampilan, koordinasi, motorik dan bakat, baik secara individu maupun kelompok.

b. Teknik Non Tes

Adalah penilaian yang tidak menggunakan soal-soal tes dan bertujuan untuk mengetahui sikap dan sifat kepribadian peserta didik/warga belajar yang berhubungan dengan kiat belajar atau pendidikan. Objek penilaian non tes ini meliputi: perbuatan, ucapan, kegiatan, pengalaman, keadaan tingkah laku, riwayat hidup, dan lainnya baik bersifat individu maupun kelompok.⁴³

Dalam melaksanakan evaluasi, pengajar perlu menentukan dan memilih metode evaluasi yang akan digunakan. Hal tersebut ditentukan oleh aspek yang akan dinilai. Sehingga hasil yang didapat sesuai dengan harapan.

⁴³Muhammad Zein, *Methodologi Pengajaran Agama*, (Yogyakarta : AK Group dan Indra Buana, Cetakan Kedelapan, 1995), hlm. 85