

**BAB II**

**LANDASAN TEORI PEMBELAJARAN BERWAWASAN SETS,  
AKTIVITAS BELAJAR DAN KAREKTERISTIK  
MATA PELAJARAN FIQH**

**A. Strategi Pembelajaran Berwawasan SETS**

**1. Pengertian Strategi Pembelajaran Berwawasan SETS**

Strategi adalah pendekatan menyeluruh dalam pembelajaran, dan yang berupa pedoman umum dan kerangka kegiatan yang dijabarkan dari pandangan falsafah dan teori tertentu (Miarso, 2004 : 257). Artinya, yang dimaksud dengan strategi adalah suatu cara yang mencakup beberapah hal yang dapat dijadikan sebagai pedoman dan landasan bagi suatu kegiatan yang berlandaskan dari suatu teori atau pendapat.

Adapun pengertian tentang pembelajaran, banyak ahli yang memberikan pengertian, seperti yang diungkapkan Dewi Salma Prawiradilaga dan Eveline Siregar (2004 : 4), bahwa pembelajaran adalah upaya menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah (*facilitated*) pencapaiannya. Pada kesempatan lain, Dewi Salma Prawiradilaga dan Eveline Siregar (2004 : 67) dengan mengutip pendapat Gerlach dan Ely (1978), bahwa strategi merupakan suatu pendekatan pendidik terhadap penggunaan informasi, mulai dari pemilihan sumber belajar sampai kepada menetapkan peranan peserta didik dalam pembelajaran.

Sedangkan menurut Yusufhadi Miarso (2004 : 545), pembelajaran adalah suatu usaha yang disengaja, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relatif menetap pada diri orang lain. Usaha ini dapat dilakukan oleh seseorang atau suatu tim yang memiliki kemampuan dan kompetensi dalam merancang dan atau mengembangkan sumber belajar yang diperlukan.

Strategi pembelajaran menurut Situmorang (2004 : 67) dengan mengutip pendapat para ahli, seperti pendapat Kemp (1995), bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan pendidik dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Pada kesempatan lain, Situmorang juga mengutip pendapat Dick and Carey (1985), bahwa strategi pembelajaran adalah suatu prosedur pembelajaran yang dipergunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada peserta didik.

Strategi pembelajaran berwawasan SETS merupakan suatu pendekatan pembelajaran terpadu yang melibatkan unsur sains, teknologi, lingkungan dan masyarakat (Binadja, 2000: 1). Artinya, pembelajaran berwawasan SETS adalah strategi dalam pembelajaran di mana konsep yang dibelajarkan selalu dilihat dalam konteks keterkaitan antara unsur sains, lingkungan, teknologi dan masyarakat.

Pembelajaran ini, dalam rangka menumbuhkan kesadaran peserta didik tentang keterkaitan antara unsur-unsur yang ada dalam SETS tersebut dan mengkondisikan peserta didik agar mau dan mampu

menerapkan prinsip sains untuk menghasilkan karya teknologi sederhana, diikuti dengan pengembangan pemikiran kritis terhadap kemungkinan munculnya dampak negatif dari produk teknologi terhadap lingkungan dan masyarakat.

Pembelajaran berwawasan SETS ini merupakan pembelajaran konstruktivisme. Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofis) pendekatan kontekstual, yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong. Menurut Made Wena (2009 : 139), mengutip pendapat Marzano (1992) bahwa dalam pembelajaran konstruktivisme, pendidik harus mampu menumbuhkan kebiasaan berpikir produktif, yang ditandai dengan:

1. Menumbuhkan kemampuan berpikir dan belajar yang teratur secara mandiri;
2. Menumbuhkan sikap kritis dalam berpikir; dan
3. Menumbuhkan sikap kreatif dalam berpikir dan belajar.

Namun harus diakui bahwa, antara kreativitas dan produktivitas merupakan hal yang saling berkaitan, dan dalam pembelajaran hal tersebut harus ditumbuhkan secara bersamaan. Mengutip pendapat (Wardani, 1981), bahwa pada awalnya strategi kreatif-produktif disebut dengan strategi strata. Kemudian dengan berbagai modifikasi dan pengembangan strategi ini disebut dengan pembelajaran kreatif-produktif (Depdiknas, 2005). Pembelajaran kreatif-produktif merupakan strategi yang

dikembangkan dengan mengacu pada berbagai pendekatan pembelajaran yang diasumsikan mampu meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Pendekatan tersebut antara lain belajar aktif dan kreatif yang dikenal dengan Cara Belajar Siswa Aktif (CBSA) yang juga dikenal dengan strategi *inkuiri* (Joni, 1984; Black, 2003), strategi pembelajaran *konstruktif* (Brooks & Brooks, 1993) serta strategi pembelajaran *kolaboratif* dan *kooperatif* (Molyneux, 1992; Lie, 2002). Strategi pembelajaran ini diharapkan dapat menantang para peserta didik menghasilkan sesuatu yang kreatif sebagai rekreasi atau pencerminan pemahamannya terhadap masalah atau topik yang dikaji (Wena, 2005: 139-140).

Ada beberapa metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran berwawasan SETS ini. Hanya permasalahannya adalah bagaimana pendidik memilih dan menggunakan metode yang dapat menampilkan kegiatan pembelajaran peserta didik yang optimal dan banyak menampilkan segi-segi ketrampilan proses. Dari sini diketahui bahwa, metode pembelajaran mempunyai hubungan erat dengan keterampilan proses dalam bentuk kemampuan mengamati, menggolongkan (mengklasifikasikan), menafsirkan, meramalkan, menerapkan, merencanakan penelitian, dan mengkomunikasikan.

Pada prinsipnya pembelajaran berwawasan SETS dapat ditempuh dengan beberapa metode, seperti metode proyek, metode eksperimen, metode pemberian tugas dan resitasi, metode diskusi, metode bermain peran (*sosiodrama*), metode demonstrasi, metode karya wisata

(*field trip*), metode tanya jawab, metode latihan, dan metode ceramah. Berkaitan dengan efektivitas penggunaan macam-macam metode ini, Syaiful Bahri Djamarah (2005 : 227) mengklasifikasi penggunaan metode interaksi edukatif yang berkaitan dengan kadar ke-CBSA-an dan pendekatan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel. 1**  
**Efektivitas Penggunaan Metode dalam Pembelajaran Berkaitan dengan**  
**Kadar ke-CBSA-an dan Pendekatan (Djamarah, 2005 : 226)**

Kadar SETS	Metode	Pendekatan		
		Klasikal	Kelompok	Individual
1	2	3	4	5
Tinggi ↑ ↓ Rendah	Proyek	v		
	Ekspirimen		V	0
	Resitasi		0	v
	Diskusi	0	V	
	Sosiodrama	v	0	
	Demonstrasi	0	V	
	Field trip	v	0	
	Tanya jawab		0	
	Latihan		0	v
	Bercerita	v		v
Rendah	Ceramah	v		

Keterangan: V = Pendekatan Utama  
 0 = Pendekatan Pilihan

Apa yang diuraikan dalam tabel di atas, lebih lanjut Syaiful Bahri Djamarah (2005 : 228-229) mengklasifikasi metode pembelajaran berkaitan dengan ketrampilan proses yang dikembangkan seperti pada tabel di bawah ini:

**Tabel. 2**  
**Penggunaan Metode dalam Pembelajaran Menurut Ranging Berkaitan**  
**dengan keterampilan Proses yang Dikembangkan (Djamarah, 2005 : 228)**

No	Metode	Keterampilan Proses						
		Mengamati	Menggolongkan (Mengklasifikasi)	Menafsirkan	Memamalkan	Menerapkan	Merencanakan penelitian	Mengkomunika sikan
1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	Pemb. Tugas	v	v	v	v	v	v	v
2	Eksperimen	v	v	v	v	v	v	v
3	Proyek	v	v	v	v	v	v	v
4	Diskusi	v	v	v	v	v	v	v
5	Karyawisata	v	v	v	-	v	v	v
6	Demonstrasi	v	v	v	-	v	-	v
7	Tanya jawab	v	v	v	-	v	-	v
8	Bermain Peran	v	-	v	-	v	-	v
9	Sosiodrama	v	-	v	-	v	-	v
10	Bercerita	v	-	v	-	v	-	v
11	Latihan	v	-	-	-	v	-	v
12	Ceramah	v	-	-	-	-	-	v

Dari tabel klasifikasi tersebut diketahui, bahwa metode proyek adalah metode yang paling efektif untuk diterapkan dalam proses pembelajaran konstruktivisme. Karena metode proyek mampu mencakup beberapa segi ketrampilan, yaitu 7 (tujuh) ketrampilan.

Selain metode proyek, metode yang juga efektif untuk diterapkan dalam pembelajaran konstruktivisme adalah metode diskusi, eksperimen dan pemberian tugas yang sama-sama mampu menampilkan 7 (tujuh) macam kemampuan dalam keterampilan proses.

Sedangkan metode karyawisata (*Field Trip*) hanya mampu menampilkan 6 (enam) jenis keterampilan proses, kecuali meramalkan tidak termasuk di dalamnya. Keterampilan proses berupa meramalkan dan merencanakan penelitian tidak dapat dikembangkan dalam metode tanya jawab dan demonstrasi. Yang dapat dikembangkan dari tanya jawab dan demonstrasi ada 5 (lima) keterampilan proses, yaitu kemampuan mengamati, menggolongkan, menafsirkan, menerapkan, dan mengkomunikasikan. Lain halnya dengan metode bermain peran (*sosiodrama*) dan bercerita, di dalamnya dapat dikembangkan 4 (empat) jenis keterampilan proses, yaitu kemampuan mengamati, menafsirkan, menerapkan, dan mengkomunikasikan. Dua jenis keterampilan proses lainnya, yaitu mengamati dan mengkomunikasikan dapat dikembangkan dalam metode ceramah. Sedangkan dari metode latihan, dapat dikembangkan 3 (tiga) keterampilan proses, yaitu kemampuan mengamati, menerapkan, dan mengkomunikasikan.

Adapun metode ceramah adalah metode yang paling sedikit menampilkan segi-segi keterampilan proses, yaitu 2 (dua) keterampilan proses mengamati dan mengkomunikasikan. Oleh karena itu, metode ceramah pemakaiannya dalam proses pembelajaran haruslah dibatasi.

## **2. Aspek-Aspek Pembelajaran Berwawasan SETS**

### **a. Aspek Pembelajaran Berwawasan Sains**

Mengutip pendapat Yusuf Miarso (2004: 646), *sains* pada hakikatnya merupakan pengetahuan yang terakumulasi dan tersusun

mengenai alam dan gejalanya. Perkembangan *sains* tidak hanya terakumulasi fakta, melainkan juga karena timbulnya metode ilmiah dan sikap ilmiah. Berdasarkan rumusan itu, maka dapat dikatakan bahwa *sains* merupakan kombinasi dari produk dan proses. Produk *sains* merupakan pengetahuan yang terakumulasi dan tersusun, sedangkan proses *sains* adalah sikap ilmiah dan metode *inkuiri*. Atau dengan kata lain, bahwa pembelajaran *sains* berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga *sains* bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep, atau prinsip-prinsip saja, tetapi juga merupakan suatu proses penemuan.

Pembelajaran *sains* menekankan pada pemberian pengalaman langsung untuk mengembangkan kompetensi agar peserta didik mampu menjelajahi dan memahami alam sekitar secara ilmiah. Artinya, pembelajaran *sains* diarahkan untuk "mencari fakta" dan "berbuat" sehingga dapat membantu peserta didik untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang alam sekitar. Oleh karena itu, pendekatan yang diterapkan dalam menyajikan pembelajaran *sains* adalah memadukan antara pengalaman proses *sains* dan pemahaman produk *sains* dalam bentuk *hand-on activity*. Hal ini akan sangat memudahkan peserta didik jika pembelajaran *sains* mengajak peserta didik untuk belajar merumuskan konsep secara induktif berdasarkan kepada fakta-fakta empiris di lapangan (Sholeh, 2004:53-54).

Fungsi pembelajaran *sains* antara lain untuk menanamkan keyakinan dan mempertebal keimanan terhadap Allah SWT, mengembangkan keterampilan, sikap dan nilai ilmiah, mempersiapkan peserta didik menjadi warga negara yang paham sains dan teknologi, menguasai konsep sains untuk bekal hidup di masyarakat dan melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi.

Sedangkan tujuan pembelajaran *sains* adalah: (a) menanamkan keyakinan terhadap kebesaran Allah SWT berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya; (2) memberikan pemahaman tentang berbagai macam gejala alam, prinsip dan konsep *sains* serta keterkaitannya dengan lingkungan, teknologi dan masyarakat; (3) memberikan pengalaman kepada peserta didik dalam merencanakan dan melakukan kerja ilmiah untuk membentuk sikap ilmiah; (4) meningkatkan kesadaran untuk memelihara dan melestarikan lingkungan serta sumber daya alam; dan (5) memberikan bekal pengetahuan dasar untuk melanjutkan ke jenjang lebih tinggi (Shaleh, 2004: 54-55).

Aspek-aspek pembelajaran *sains* meliputi 2 (dua) aspek, yaitu sebagai berikut:

1. Kerja Ilmiah yang mencakup:
  - a. Penyelidikan atau Penelitian  
Peserta didik menggali pengetahuan yang berkaitan dengan alam dan produk teknologi melalui refleksi dan analisis untuk merencanakan, mengumpulkan, mengolah dan menafsirkan data, mengkomunikasikan kesimpulan, serta nilai rencana prosedur dan hasilnya.

- b. Berkomunikasi ilmiah  
Peserta didik mengkomunikasikan pengetahuan ilmiah hasil temuan dan kajiannya kepada berbagai kelompok sasaran untuk berbagai tujuan.
  - c. Pengembangan kreativitas dan Pemecahan Masalah  
Peserta didik mampu berkreaitivitas dan memecahkan masalah serta membuat keputusan dengan menggunakan metode ilmiah.
  - d. Sikap dan Nilai Ilmiah  
Peserta didik mengembangkan sikap ingin tahu, tidak percaya *tahayul*, jujur dalam menyajikan data faktual, terbuka pada pikiran dan gagasan baru, kreatif dalam menghasilkan karya ilmiah, peduli terhadap makhluk hidup dan lingkungan, serta tekun dan teliti.
2. Pemahaman Konsep dan Penerapannya, yang mencakup:
- a. Makhluk hidup dan proses kehidupan, yaitu manusia, hewan, tumbuhan dan interaksinya dengan lingkungan, serta kesehatan.  
Sub aspek makhluk hidup dan proses kehidupannya adalah:
    - Ciri makhluk hidup dan fungsinya saling berkaitan;
    - Perubahan terjadi pada makhluk hidup; dan
    - Lingkungan bersifat dinamis dan terdiri atas komponen makhluk hidup dan benda tidak hidup.
  - b. Benda atau materi, sifat-sifat dan kegunaannya meliputi: organik dan non organik.  
Sub aspek benda dan sifatnya adalah:
    - Sifat dan struktur benda saling berkaitan;
    - Interaksi mempengaruhi benda; dan
    - Kegunaan bahan dipengaruhi benda.
  - c. Energi dan perubahannya, meliputi: gaya, bunyi, panas, magnet, listrik, cahaya dan pesawat sederhana.  
Sub aspek energi dan perubahannya adalah:
    - Gaya yang terjadi pada objek mempengaruhi gerakannya, bentuknya, perilaku, dan energi;
    - Interaksi mempengaruhi dan merubah energi; dan
    - Berbagai cara memperoleh dan menggunakan energi
  - d. Bumi dan alam semesta meliputi: tanah, bumi, tata surya, dan benda-benda langit lainnya.  
Sub aspek bumi dan alam semesta adalah:
    - Bumi dan sistem tata surya adalah sistem yang dinamis;
    - Perubahan-perubahan terjadi pada bumi dan sistem tata surya; dan
    - Makhluk hidup memanfaatkan sumber dari bumi dan sistem tata surya

- e. Sains, Lingkungan, Teknologi dan Masyarakat (*Salingtemas*) merupakan penerapan konsep sains dan saling keterkaitannya dengan lingkungan, teknologi dan masyarakat melalui pembuatan suatu karya teknologi sederhana termasuk merancang dan membuat Sub aspek *Salingtemas* yang perlu dipelajari peserta didik adalah:
- Mengidentifikasi kebutuhan dan kesempatan;
  - Merancang dan membuat produk teknologi berdasarkan ciri-ciri makhluk hidup, sifat dan struktur benda, konsep gaya bersama beserta karakteristiknya, dan perubahan yang terjadi pada bumi dan tata surya;
  - Memperbaiki produk teknologi yang ramah lingkungan dan masyarakat (Sholeh, 2004: 55-58)

Adapun prinsip pembelajaran berwawasan SETS di bidang sains dan teknologi adalah:

- a. Berpusat pada peserta didik;
- b. Mengembangkan kreativitas peserta didik;
- c. Menciptakan kondisi menyenangkan dan menantang;
- d. Mengembangkan beragam kemampuan yang bermuatan nilai;
- e. Menyediakan pengalaman belajar yang beranekaragam dan belajar melalui berbuat (Sholeh, 2004: 37-38)

Hal ini dikandung makna, bahwa dalam pembelajaran *sains*, diharapkan selalu mendudukan peserta didik sebagai pusat perhatian. Peran pendidik dalam menentukan pola pembelajaran di kelas tidak ditentukan oleh didaktik metodik "apa yang akan dipelajari" saja, melainkan pada "bagaimana menyediakan dan memperkaya pengalaman belajar peserta didik". Pengalaman belajar diperoleh melalui serangkaian kegiatan untuk mengeksplorasi lingkungan

melalui interaksi aktif dengan teman, lingkungan, dan nara sumber lain.

#### **b. Aspek Pembelajaran Berwawasan Teknologi**

Teknologi pendidikan termasuk media, setidaknya menurut teori- merupakan modal dasar ke arah sukses pendidikan, kalau pun tidak dianggap kunci. Teknologi pendidikan mengarah kepada prosedur ilmiah berdasarkan metodologi tertentu dalam rangka penyelenggaraan pendidikan. Ia tidak sama dengan pola-pola tradisional dalam kegiatan pendidikan (Danim, 2008: 14).

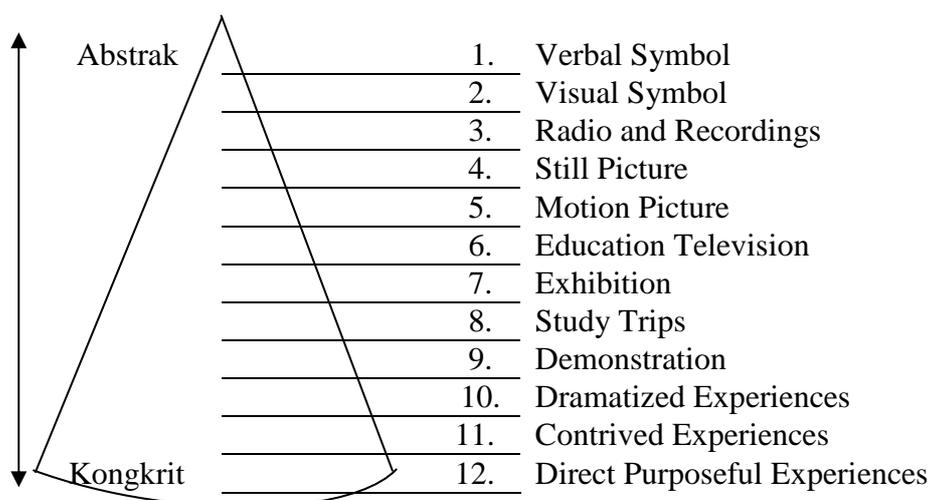
Teknologi pendidikan mendorong dan diharapkan memberi arah kepada pendidik untuk melihat kegiatan pembelajaran sebagai upaya memecahkan masalah secara ilmiah. Materi pelajaran disajikan dalam bentuk pemecahan masalah (*problem solving*), melalui langkah-langkah ilmiah, logis dan sistematis (Danim, 2008 : 15).

Sedangkan menurut Gagne dan Briggs (1979) menekankan pada pentingnya teknologi sebagai alat untuk merangsang pembelajaran.

Adapun menurut Muhammad Ali (2007 : 89), dengan mengutip pendapat Edgar Dale (1969), bahwa teknologi dalam pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan nilai pengalaman. Menurut ia, pengalaman mempunyai 12 (dua belas) tingkatan. Tingkatan paling tinggi nilainya adalah pengalaman yang paling

konkrit. Sedangkan yang paling rendah adalah yang paling abstrak. Lebih lanjut klasifikasi ini ia gambarkan dalam bentuk sebuah kerucut, yang ia namakan "kerucut pengalaman (*the cone of experiences*)". Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

**Gambar : 1**  
**Kerucut Pengalaman Edgar Dale (1969)**



Keterangan

Berdasarkan kerucut pengalaman Dale, pengalaman yang paling tinggi nilainya adalah *Direct Purposeful Experiences*, yaitu pengalaman yang diperoleh dari hasil kontak langsung yang secara sadar dilakukan dan ada tujuan tertentu dengan lingkungan, obyek, binatang, manusia dan sebagainya. Tingkatan kedua adalah pengalaman yang diperoleh dari kontak melalui model, benda tiruan atau simulasi (*Contrived Experiences*). Pengalaman tingkat berikut dan seterusnya adalah *Dramatized Experiences*, yaitu pengalaman yang diperoleh melalui permainan (permainan pembelajaran), sandiwara boneka, permainan peranan, dan drama sosial atau

psikologis. *Demonstration* diperoleh melalui pertunjukan baik dengan cara melihat maupun melakukan sendiri. *Study Trips* melalui karya wisata, *Exhibition* melalui menyaksikan pameran. *Education Television* melalui televisi pendidikan. *Motion Picture* melalui gambar atau film hidup, atau bioskop. *Still Picture* melalui gambar mati, *slide* atau fotografi. *Radio and Recordings* melalui siaran radio atau rekaman suara (*audio recording*). *Visual Symbol* melalui simbol yang dapat dilihat seperti grafik, bagan atau diagram, dan *Verbal Symbol* diperoleh melalui penuturan dengan kata-kata.

Kerucut itu menggambarkan tentang arti dan dalamnya pengalaman yang diperoleh berdasarkan tingkatan di muka. Artinya, bahwa pendidik dalam pembelajaran harus mampu mempertimbangkan dan atau memilih metode yang layak digunakan selama pembelajaran. Jika hal ini bisa dilakukan oleh pendidik maka pembelajaran itu akan berjalan sesuai harapan, seperti yang tersirat pada tabel, bahwa pengalaman nomor 1 (satu) adalah yang paling tinggi nilainya dan nomor terakhir paling rendah. Ternyata pembelajaran melalui kata-kata mempunyai nilai yang sangat rendah dalam alur pengalaman manusia. Mengapa demikian? Karena, kata-kata yang disampaikan oleh pendidik belum tentu akan mampu dipahami sepenuhnya oleh peserta didik, di satu sisi.

Di sisi yang lain, karena kata-kata yang disampaikan oleh pendidik masih bersifat abstrak. Artinya, peserta didik masih

menginterpretasikan kata-kata yang telah diterima tersebut. Di dalam menginterpretasikan kata-kata yang diterima setiap peserta didik tidaklah sama. Oleh karena itu, agar pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang lebih berarti bagi peserta didik, perlu dipikirkan bentuk-bentuk teknologi (media) tertentu yang dapat membawa peserta didik kepada pengalaman yang lebih kongkrit (Ali, 2007: 90-91). Dengan demikian, bahwa penggunaan teknologi pendidikan mampu memberi beberapa keuntungan. Sebab, bahasa yang makin abstrak makin sulit dipahami dan makin kurang nilai pendidikan, kurang dapat melekat dalam memori peserta didik. Sebaliknya, bahasa yang makin kongkrit, makin dapat dirasakan dan dapat memberi nilai pendidikan, karena dapat melekat, tidak mudah lupa dan memberi kesan yang lebih mendalam.

Menurut *Commission on Instructional Technology* (1972) mengidentifikasi beberapa keuntungan pemanfaatan teknologi pendidikan, yaitu:

1. Teknologi pendidikan mampu membuat pendidikan lebih produktif;
2. Teknologi pendidikan mampu menunjang pembelajaran individual, atau dengan kata lain memungkinkan penerapan individualisasi dalam pembelajaran;
3. Teknologi pendidikan mampu membuat pembelajaran lebih ilmiah (*scientific*), yaitu memungkinkan pendidik dan peserta didik menciptakan rangkaian kerja yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, memberi kemudahan kepada peserta didik untuk mengetahui apa yang sebenarnya harus ia pahami;
4. Teknologi pendidikan mampu membuat pembelajaran lebih "powerful", yaitu dapat menimbulkan suatu objek tak terwujud ke dalam realita atau mendekati realita, memberi kemantapan dan percepatan pemahaman peserta didik, menata waktu secara efektif

- dan efisien, mereduksi dan atau menyederhanakan suatu peristiwa tertentu;
5. Teknologi pendidikan mampu membuat pembelajaran lebih "immediate", yang mana dilukiskan sebagai jembatan antara dunia luar (*word outside*) dengan dunia dalam (*word inside*); dan
  6. Teknologi mampu mempercepat pendidikan lebih "equal" (Danim, 2008 : 11-12).

Sedangkan menurut Donald P. Ely (1979) yang dikutip Sudirman Danim (2008 : 12), bahwa teknologi dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu: meningkatkan produktivitas pendidikan, memberikan kemungkinan pembelajaran bersifat individual, memberi dasar yang lebih dinamis terhadap pendidikan, pembelajaran lebih mantap, memungkinkan belajar secara seketika dan penyajian pendidikan lebih luas.

Adapun alat-alat teknologi pendidikan yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran seperti; papan tulis, *bulletin board* dan *display*, gambar dan ilustrasi fotografi, *slide* dan *film strip*, film, rekaman pendidikan, radio pendidikan, televisi pendidikan, peta dan globe, buku pelajaran, *Over Head Projector (OHP)*, *tape recorder*, alat teknologi pendidikan lainnya (mesin belajar dan belajar berprogram, laboratorium bahasa, komputer, model, pameran, museum sekolah, dramatisasi dan demonstrasi, manusia sumber, survei masyarakat, pelayanan terhadap masyarakat, kemah, kerja lapangan, dan sebagainya) (Danim, 2008: 17-22).

### c. Aspek Pembelajaran Berwawasan Lingkungan

Lingkungan adalah sesuatu yang berada di luar diri peserta didik dan mempengaruhi perkembangannya. Menurut Sartian (seorang psikolog Amerika) yang dikutip Uhbiyati mengatakan, bahwa lingkungan meliputi semua kondisi dalam dunia ini yang dengan cara tertentu mempengaruhi tingkah laku manusia, pertumbuhan dan perkembangan kecuali gen-gen (Uhbiyati, 1997 : 209).

Lingkungan merupakan sumber yang dapat menentukan kualitas dan berlangsungnya usaha pendidikan. Di sini dapat dilihat adanya lingkungan yang bersifat fisik (kebendaan), sosial, dan budaya yang semuanya berpengaruh langsung maupun tidak langsung terhadap usaha pendidikan. Misalnya, pendidik secara kreatif menggerakkan peserta didik melakukan kegiatan-kegiatan dengan memanfaatkan alam sekitar (yang bersifat alam fisik, sosial, politik, ekonomi, dan budaya), sebagai sumber yang kaya dalam pembelajaran, sehingga kekurangan buku pelajaran (alat ajar dan atau media pembelajaran) tidak begitu dirasakan, semua ini diperlukan keuletan dan ketekunan serta pengabdian yang tinggi dari para pendidik (Siswoyo, 2008:24) .

Menurut L. Hendrowibowo (2008: 139) bahwa lingkungan pendidikan meliputi; fisik (keadaan iklim, keadaan alam), budaya (bahasa, seni, ekonomi, politik, pandangan hidup, keagamaan dan

lainnya), dan sosial atau masyarakat (keluarga, kelompok bermain, organisasi).

Sedangkan menurut Ki Hajar Dewantara membedakan lingkungan pendidikan berdasar pada kelembagaannya, yaitu: keluarga, perguruan atau sekolah, dan pergerakan atau masyarakat (L. Hendrowibowo, 2008: 139).

#### **d. Aspek Pembelajaran Berwawasan Masyarakat**

Masyarakat sebagai satu sistem sosial yang di dalamnya terdapat aspek struktural, kultural, dan proses-proses sosial. Pendidikan nasional sebagai bagian dari pendidikan umat manusia harus berpartisipasi untuk bersama-sama membangun masyarakat madani. Menurut Tilaar (2000), upaya yang dilakukan dalam rangka demokratisasi pendidikan, ialah :

1. Perluasan dan pemerataan kesempatan untuk memperoleh pendidikan;
2. Pendidikan untuk semua;
3. Pemberdayaan dan pendayagunaan berbagai institusi masyarakat;
4. Pengakuan hak-hak masyarakat termasuk pendidikan; dan
5. Kerja sama dengan dunia usaha dan industri

Teori-teori pembelajaran yang menggunakan konsep pendidikan berbasis masyarakat, maka pembelajaran berwawasan kemasyarakatan didasarkan pada hal-hal berikut, yaitu :

1. Kebermaknaan dan kebermanfaatan bagi peserta didik;
2. Pemanfaatan lingkungan dalam pembelajaran;
3. Materi pembelajaran terintegrasi dengan kehidupan sehari-hari dengan peserta didik;

4. Masalah yang diangkat dalam pembelajaran ada kesesuaian dengan kebutuhan peserta didik;
5. Menekankan pada pembelajaran partisipatif yang berpusat pada peserta didik;
6. Menumbuhkan kerja sama di antara peserta didik; dan
7. Menumbuhkan kemandirian

Prinsip-prinsip pembelajaran berwawasan kemasyarakatan sebagai berikut :

1. Determinasi diri;
2. Membantu dirinya sendiri;
3. Mengembangkan kepemimpinan;
4. Lokalisasi;
5. Pelayanan terpadu;
6. Menerima perbedaan;
7. Belajar terus menerus (Maharsya.com, 2009:1)

### 3. Bentuk-bentuk Pembelajaran Berwawasan SETS

Ada beberapa bentuk dalam pembelajaran berwawasan SETS, antara lain:

- a. Bentuk pembelajaran dengan mengembangkan keterampilan proses dan cara berpikir tingkat tinggi (*high order thinking*) agar unsur teknologi dari sains tampak;
- b. Mengaitkan dampak lingkungan dengan melakukan model pembelajaran melalui kunjungan objek dan situasi buatan sesuai dengan sasaran yang memanfaatkan sains dan teknologi yang diterangkan pendidik;
- c. Bentuk pembelajaran *cooperative* dan *active learning*
- d. Model pembelajaran dengan menggunakan *terminology cognitive* agar peserta didik dapat menganalisis pengaruh sains dan teknologi bagi masyarakat (Binadja, 1999: 2)

Beberapa bentuk tersebut dapat digunakan sesuai materi pelajaran yang dibutuhkan, karena dapat dibutuhkan secara bervariasi agar tidak membosankan dan mudah untuk mengingat dalam jangka panjang,

sehingga pembelajaran mata pelajaran Fiqh lebih terkesan dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

#### 4. Prinsip-prinsip Pembelajaran Berwawasan SETS

Pembelajaran berwawasan SETS, pada prinsipnya adalah "penjabaran" dari pembelajaran CBSA (Cara Belajar Siswa Aktif), yaitu proses pembelajaran yang menuntut keaktifan optimal (partisipasi seoptimal mungkin) dari subyek peserta didik, sehingga peserta didik mampu mengubah tingkah lakunya secara lebih efektif dan efisien.

Prinsip-prinsip pembelajaran berwawasan SETS bisa dikatakan berhasil, indikatornya minimal menyangkut 5 (lima) komponen (Djamarah, 2005: 84-86) sebagai berikut:

1. Aktivitas Belajar Peserta Didik
  - a. Peserta didik belajar secara individual untuk menerapkan konsep, prinsip, dan generalisasi;
  - b. Peserta didik belajar dalam bentuk kelompok untuk memecahkan masalah (*problem solving*);
  - c. Setiap peserta didik berpartisipasi dalam melaksanakan tugas belajarnya melalui berbagai cara;
  - d. Peserta didik berani mengajukan pendapat;
  - e. Ada aktivitas belajar analisis, sintesis, penilaian, dan kesimpulan;
  - f. Setiap peserta didik bisa mengomentari dan memberikan tanggapan terhadap pendapat peserta didik lainnya;
  - g. Setiap peserta didik berkesempatan menggunakan berbagai sumber belajar yang tersedia;
  - h. Setiap peserta didik berupaya menilai hasil belajar yang dicapainya; dan
  - i. Ada upaya dari peserta didik untuk bertanya kepada pendidik dan atau meminta pendapat pendidik dalam upaya kegiatan belajarnya.
2. Aktivitas Pendidik dalam Pembelajaran
  - a. Pendidik memberikan konsep esensial bahan pembelajaran;
  - b. Pendidik mengajukan masalah dan atau tugas-tugas belajar kepada peserta didik, baik secara individual maupun kelompok;

- c. Pendidik memberikan bantuan mempelajari bahan pembelajaran dan atau memecahkan masalahnya;
  - d. Pendidik memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya;
  - e. Pendidik mengusahakan sumber belajar yang diperlukan oleh peserta didik;
  - f. Pendidik memberikan bantuan atau bimbingan belajar kepada peserta didik, baik individual maupun kelompok;
  - g. Pendidik mendorong motivasi belajar peserta didik melalui penghargaan dan hukuman;
  - h. Pendidik menggunakan berbagai metode dan media pembelajaran dalam proses pembelajaran;
  - i. Pendidik melaksanakan penilaian dan *monitoring* terhadap proses dan hasil belajar peserta didik; dan
  - j. Pendidik menjelaskan tercapainya tujuan dan menyimpulkan pembelajaran serta tindaklanjutnya.
3. Program Pembelajaran
- a. Program pembelajaran disajikan dalam bentuk uraian dan masalah harus dipelajari dan dipecahkan oleh peserta didik;
  - b. Bahan pembelajaran mengandung konsep, prinsip, generalisasi, dan keterampilan;
  - c. Setiap bahan pembelajaran dapat mengembangkan kemampuan penalaran peserta didik;
  - d. Bahan pembelajaran diperkaya dengan media dan alat bantu;
  - e. Bahan pembelajaran menantang peserta didik untuk melakukan berbagai aktivitas belajar;
  - f. Lingkup bahan pembelajaran sesuai dengan kemampuan peserta didik dan mengacu kepada kurikulum yang berlaku;
  - g. Urutan bahan pembelajaran disusun secara sistematis mulai yang sederhana menuju yang lebih kompleks;
  - h. Bahan pembelajaran yang dipelajari peserta didik dimulai dari apa yang diketahuinya; dan
  - i. Program belajar dituangkan dalam bentuk satuan pembelajaran yang siap pakai dan dapat dioperasionalkan.
4. Suasana Pembelajaran
- a. Tercipta suasana pembelajaran peserta didik yang bebas untuk melakukan interaksi sosial dengan peserta didik lainnya;
  - b. Terjalin hubungan sosial yang baik antara pendidik dengan peserta didik;
  - c. Ada persaingan yang sehat antar kelompok pembelajaran peserta didik;

- d. Terciptanya suasana pembelajaran peserta didik yang menyenangkan dan menggairahkan, bukan paksaan dari pendidik; dan
  - e. Dimungkinkan aktivitas pembelajaran di luar kelas (bila diperlukan).
5. Sarana Pembelajaran
- a. Berbagai sumber pembelajaran tersedia dan dapat digunakan oleh peserta didik;
  - b. Fleksibilitas pengaturan ruang dan tempat pembelajaran;
  - c. Media dan alat bantu pembelajaran tersedia dan dapat dimanfaatkan oleh peserta didik;
  - d. Setiap peserta didik dapat menjadi sumber pembelajaran bagi peserta didik lainnya; dan
  - e. Pendidik bukan satu-satunya sumber pembelajaran bagi peserta didik.

Strategi pembelajaran SETS memiliki beberapa prinsip (karakteristik) yang membedakannya dengan strategi pembelajaran lainnya. Prinsip-prinsip strategi pembelajaran ini antara lain, sebagai berikut:

- a. Keterlibatan peserta didik secara intelektual dan emosional dalam pembelajaran;
- b. Peserta didik didorong untuk menemukan atau mengonstruksi sendiri konsep yang sedang dikaji melalui penafsiran yang dilakukan dengan berbagai cara seperti; observasi, diskusi, atau percobaan;
- c. Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanggung jawab menyelesaikan tugas bersama; dan
- d. Pada dasarnya untuk menjadi kreatif peserta didik harus bekerja keras, berdedikasi tinggi, antusias, serta percaya diri (Wena, 2005: 140)

Pendekatan *ekspositori* didasarkan pada teori pemrosesan informasi. Pada garis besarnya teori pemrosesan informasi (*information processing learning*) menjelaskan proses pembelajaran sebagai berikut:

1. Peserta didik menerima informasi mengenai prinsip atau dalil yang dijelaskan dengan memberi contoh;
2. Terjadi pemahaman pada diri peserta didik atas prinsip atau dalil yang diberikan;
3. Peserta didik menarik kesimpulan berdasarkan kepentingannya yang khusus; dan

4. Terbentuknya tindakan pada diri peserta didik, yang merupakan hasil pengolahan prinsip atau dalil dalam situasi yang sebenarnya.

Penerapan pendekatan *ekspositori* ini berlangsung sebagai berikut:

1. Informasi disajikan kepada peserta didik;
2. Diberikan tes penguasaan, serta penyajian ulang bila mana dipandang perlu;
3. Diberikan kesempatan penerapan dalam bentuk contoh dan soal, dengan jumlah dan tingkat kesulitan yang bertambah; dan
4. Diberikan kesempatan penerapan informasi baru dalam situasi dan masalah yang sebenarnya.

Pendekatan *diskoveri* didasarkan pada teori pemrosesan pengalaman atau disebut pula teori belajar berdasarkan pengalaman (*experiential learning*). Pada garis besarnya, proses pembelajaran menurut teori ini berlangsung sebagai berikut:

1. Peserta didik bertindak dalam suatu peristiwa khusus;
2. Timbul pemahaman pada diri peserta didik atau peristiwa khusus itu;
3. Peserta didik menggeneralisasikan peristiwa khusus itu menjadi suatu prinsip umum; dan
4. Terbentuknya tindakan peserta didik yang sesuai dengan prinsip itu dalam situasi atau peristiwa baru.

Penerapan pendekatan *diskoveri* ini berlangsung dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Diberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berbuat dan mengamati akibat suatu tindakan;
2. Diberikan tes pemahaman tentang adanya hubungan sebab-akibat serta diberi kesempatan ulang untuk berbuat bila mana dipandang perlu;
3. Diusahakan terbentuknya prinsip umum dengan latihan pendalaman dan pengamatan tindakan lebih banyak; dan
4. Diberikan kesempatan untuk penerapan informasi yang baru dipelajari dalam situasi yang sebenarnya (Miarso, 2004: 530-531).

Penerapan pendekatan *inkuiri*, merupakan proses mempersiapkan kondisi agar peserta didik siap menjawab teka-teki dari permasalahan. Jawaban dari permasalahan atau teka-teki diperoleh melalui usaha peserta

didik. Artinya, bahwa pendekatan *inkuiri* adalah pendekatan yang dapat menumbuhkan keinginan peserta didik agar peserta didik berusaha untuk menemukan (*discovery*) sendiri dengan bantuan pendidik. Melihat sifatnya yang demikian, maka tidak setiap materi pelajaran dapat disajikan dengan menggunakan pendekatan latihan *inkuiri*. Pendekatan ini hanya bisa diterapkan pada ilmu eksakta dan ilmu sosial (Danim, 2008: 37). Oleh karena itu, pendidik harus pandai memilih dan memilah pendekatan mana yang cocok (paling) untuk digunakan dalam pembelajaran.

## **B. Aktivitas Belajar**

### **1. Pengertian Aktivitas Belajar**

Aktivitas berasal dari bahasa Inggris, *activity* yang berarti kegiatan. Bigot mengartikan aktivitas sebagai “sifat mudah atau sukar bertindak dengan sendirinya” (Bigot, 1990: 275). Dalam hal ini, aktivitas diartikan suatu kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik pada saat pembelajaran untuk mencapai hasil belajar.

Untuk mencapai hasil belajar yang optimal dalam pembelajaran perlu ditekankan adanya aktivitas peserta didik baik secara fisik, mental, intelektual, maupun emosional. Di dalam pembelajaran, peserta didik dibina dan dikembangkan keaktifannya melalui tanya jawab, berfikir kritis, diberi kesempatan untuk mendapatkan pengalaman nyata dalam pelaksanaan praktikum, pengamatan, dan diskusi juga mempertanggungjawabkan segala hasil dari pekerjaan yang ditugaskan.

## 2. Macam-macam Aktivitas Belajar

Aktivitas belajar dapat dilakukan di mana saja, di lingkungan keluarga, lingkungan masyarakat dan lingkungan sekolah. Sekolah merupakan tempat yang dominan untuk mengembangkan aktivitas belajar peserta didik. Dierdrich sebagaimana dikutip Sardiman (1998: 99-100) membuat daftar berisi 177 macam kegiatan peserta didik, yaitu:

- a. *Visual activities*, yang termasuk di dalamnya; membaca, memperhatikan, demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
- b. *Oral activities*, seperti; menyatakan, bertanya, memberi sesuatu, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi dan interupsi.
- c. *Listening activities*, misalnya; mendengarkan, uraian, percakapan, musik dan pidato.
- d. *Writing activities*, seperti; menulis cerita, karangan, laporan, angket dan menyalin.
- e. *Drawing activities*, misalnya; menggambar, membuat grafik, peta dan diagram.
- f. *Motor activities*, misalnya; melakukan percobaan, membuat konstruksi, model persepsi, bermain, berkebun, dan berternak.
- g. *Mental activities*, seperti; mengangap, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, melihat dukungan, mengambil keputusan.
- h. *Emotional activities*, misalnya; menaruh minat, merasa bosan, berani, tenang, gugup.

Menurut pendapat di atas, macam-macam aktivitas belajar yang dilakukan peserta didik di sekolah terdiri dari:

1. Membaca, mengadakan latihan.
2. Bertanya, mengeluarkan pendapat dan berdiskusi.
3. Mendengarkan keterangan, percakapan, diskusi.
4. Menulis cerita, mengarang, menyalin.
5. Memecahkan soal, menganalisis, mengambil keputusan, menanggapi suatu masalah.
6. Menaruh minat, bersemangat, bergairah, merasa bosan, dan gugup serta tenang.

Belajar pada prinsipnya adalah kegiatan untuk melakukan suatu perubahan tingkah laku. Perubahan akan terjadi apabila individu melakukan suatu aktivitas. Dengan kata lain, belajar adalah suatu aktivitas.

Proses pembelajaran adalah suatu kegiatan yang selalu memperhatikan pengembangan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang diwujudkan dalam beberapa aktivitas belajar. Ketiga aspek tersebut menyatu dalam satu individu dan tampil dalam bentuk suatu kreativitas. Sedangkan pembinaan dan pengembangan kreativitas berarti mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Melakukan berbagai kegiatan belajar berarti membuat belajar lebih efektif. Kegiatan itu antara lain; mendengarkan, melihat mengerjakan atau berbentuk perbuatan lain, sehingga memungkinkan pengalaman belajar yang diperoleh lebih baik. Sardiman (1998: 100) berpendapat bahwa, pemenuhan kebutuhan untuk bergaul dan mengenal peserta didik, pendidik dan orang lain merupakan salah satu upaya untuk memenuhi kebutuhan sosial peserta didik. Dalam hal ini, sekolah dipandang sebagai lembaga tempat bergaul dan beradaptasi dengan lingkungan, pendidik dapat membangkitkan dan menciptakan suasana kerja sama, tolong-menolong dan sebagainya, sehingga dapat melahirkan pengalaman belajar yang lebih baik, atau aktivitas ini lebih dikenal dengan aktivitas sosial.

### **3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Belajar**

Soemanto (1987: 107) berpendapat bahwa ada 3 (tiga) faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar, yaitu: “faktor stimuli belajar, metode

belajar, dan faktor individual”. Ketiga faktor tersebut secara jelas diuraikan sebagai berikut:

**a. Faktor Stimuli Belajar**

Yang dimaksud dengan stimuli belajar adalah ”segala hal di luar individu yang merangsang individu untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar” (Soemanto, 1987: 108). Perbuatan atau aktivitas belajar yang disebabkan faktor stimuli inilah yang menyebabkan adanya dorongan atau motivasi dan minat dalam melakukan kegiatan-kegiatan belajar. Ada beberapa hal yang berhubungan dengan faktor stimuli belajar, antara lain:

1) Panjangnya Materi Pelajaran

Materi pelajaran yang terlalu panjang atau terlalu banyak dapat menyebabkan kesulitan peserta didik dalam belajar. Namun demikian, kesulitan belajar peserta didik tidak semata-mata karena panjangnya waktu untuk belajar, melainkan lebih berhubungan dengan faktor kelelahan dan kejenuhan peserta didik dalam menghadapi atau mengerjakan bahan yang banyak itu.

2) Kesulitan Materi Pelajaran

Tiap-tiap bahan pelajaran mengandung tingkat kesulitan yang berbeda. Tingkat materi pelajaran mempengaruhi kecepatan belajar peserta didik. “makin sulit suatu materi pelajaran akan lambatlah peserta didik mempelajarinya dan matero pelajaran yang sulit memerlukan aktivitas belajar yang lebih intensif” (Soemanto,

1987: 109). Oleh karena itu, materi pelajaran yang sulit harus diupayakan merangsang peserta didik secara intensif dan aktif dalam mempelajarinya.

### 3) Berartinya Materi Pelajaran

Menurut Ahmadi dan Supriyono (1991: 132), “materi pelajaran yang berarti memungkinkan peserta didik untuk belajar, karena individu dapat mengenalnya”. Modal pengalaman yang diperoleh dari belajar pada waktu sebelumnya sangat diperlukan dalam belajar. Modal pengalaman itu dapat berupa penguasaan bahasa, pengetahuan dan prinsip-prinsip. Modal pengalaman itulah yang dapat menentukan berartinya materi pelajaran yang dipelajari pada waktu sekarang.

### 4) Suasana Lingkungan Eksternal

Suasana lingkungan eksternal menyangkut banyak hal, antara lain: cuaca, kondisi tempat, penerangan dan sebagainya. Faktor-faktor ini mempengaruhi sikap dan reaksi peserta didik dalam aktivitas belajar, sebab peserta didik yang belajar adalah interaksi dengan lingkungannya.

## **b. Faktor Metode Pembelajaran**

Dalam proses pembelajaran, metode yang digunakan pendidik akan mempengaruhi belajar peserta didik. Adapun faktor yang menyangkut metode belajar adalah:

### 1) Kegiatan berlatih atau praktik

Kegiatan ini dilakukan untuk mengurangi kelupaan, mengingat kembali, atau memantapkan reaksi terhadap belajar. Namun, menurut Soemanto (1987: 110), “latihan yang dilakukan secara maraton dapat melelahkan dan membosankan, sedangkan latihan yang terdistribusi menjadi terpeliharanya stamina dan kegairahan dalam belajar”. Oleh karena itu, kegiatan ini perlu diselingi dengan istirahat supaya tidak menimbulkan kesan membosankan.

### 2) Pengenalan hasil belajar

Dalam proses belajar, peserta didik sering mengabaikan perkembangan hasil belajar selama proses belajar berlangsung. Pengenalan seseorang dalam hasil belajarnya atau prestasi belajar, merupakan hal yang penting bagi peserta didik, “karena dengan mengetahui hasil-hasil yang sudah dicapai, peserta didik akan lebih berusaha meningkatkan hasil selanjutnya” (Ahmadi dan Supriyono, 1991: 135). Hasil belajar yang terpantau atau diketahui peserta didik, akan menjadi pemicu tumbuhnya semangat dalam mencapai hasil belajar yang maksimal.

### 3) Bimbingan dalam belajar

Bimbingan dalam belajar ini diperlukan untuk memberikan motivasi belajar serta pemberian modal kecakapan peserta didik sehingga dapat melakukan aktivitas belajar dengan baik.

### **c. Faktor Individual**

Faktor individual peserta didik juga sangat berpengaruh dalam aktivitas belajar peserta didik. Adapun faktor-faktor individual ini menyangkut hal-hal sebagai berikut:

#### 1) Kematangan

Ahmadi dan Supriyono (1991: 137), menyatakan bahwa kematangan yang dicapai oleh peserta didik merupakan proses pertumbuhan fisiologinya. Kematangan terjadi akibat adanya perubahan kuantitatif di dalam struktur jasmani, dibarengi dengan perubahan kualitatif terhadap struktur tersebut. Sebab kematangan memberi kondisi fungsi fisiologis termasuk fungsi otak saraf untuk berkembang.

#### 2) Pengalaman sebelumnya

Pengalaman yang diperoleh sebelumnya dari lingkungan akan turut serta mempengaruhi perkembangan individu dalam memahami dan mempelajari pelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Ahmadi dan Supriyono (1991: 138), “pengalaman belajar yang diperoleh individu ikut mempengaruhi hasil belajar yang bersangkutan”. Lingkungan ikut memegang peranan penting dalam pembentukan watak dan pemahaman terhadap proses dan hasil belajar.

### 3) Kondisi kesehatan

Soemanto (1987: 115), berpendapat bahwa, individu yang belajar membutuhkan kondisi badan yang sehat. Seorang peserta didik yang badannya sakit akibat penyakit-penyakit tertentu serta kesalahan tidak akan dapat belajar dengan efektif. Kesehatan yang dijaga dengan baik akan berpengaruh terhadap efektifnya aktivitas belajar siswa.

## C. Karakteristik dan Strategi Pembelajaran Mata Pelajaran Fiqh

### 1. Karakteristik Mata Pelajaran Fiqh

Munculnya berbagai perubahan yang sangat cepat pada hampir semua aspek kehidupan dan berkembangnya paradigma baru dalam kehidupan berbangsa, bernegara, dan bermasyarakat, dikembangkan kurikulum Fiqh Madrasah Aliyah (MA) secara nasional yang ditandai dengan:

- a. Lebih menitikberatkan pencapaian target kompetensi (*attainment target*) dari pada penguasaan materi;
- b. Lebih mengakomodasikan keragaman kebutuhan dan sumber daya pendidikan yang tersedia; dan
- c. Memberikan kebebasan yang lebih luas kepada pelaksana pendidikan di lapangan untuk mengembangkan dan melaksanakan program pembelajaran sesuai dengan kebutuhan (Depag, 2006: 35).

Mata pelajaran Fiqh dalam Kurikulum MA adalah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk

menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengamalkan hukum Islam yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan penggunaan, pengamalan, pembiasaan dan keteladanan.

Mata pelajaran Fiqh MA ini meliputi: Fiqh Ibadah, Fiqh Muamalah, Fiqh Jinayat, Fiqh Siyasah dan Ushul Fiqh. Hal ini menggambarkan bahwa ruang lingkup Fiqh mencakup perwujudan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah Swt., dengan diri sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya, maupun lingkungannya (*hablun min Allāh wa hablun min al-nās*).

Berdasarkan pada ruang lingkup pembahasan mata pelajaran Fiqh, maka kemampuan-kemampuan dasar yang ada dalam mata pelajaran Fiqh di MA seperti pada tabel di bawah ini:

**Tabel. 3**  
**Kemampuan Dasar Fiqh dan Pembagiannya (Depag RI, 2006: 39-40)**

No	Materi	Sub Bahasan
1	2	3
1	Fiqih Ibadah	Melakukan ṭhaharah/bersuci dari najis dan hadas
		Melakukan ṣhalat (fardhu, Jum'at dan Sunnah)
		Puasa (Ramadhan dan Sunnah)
		Haji dan Umrah
		Qurban dan Aqiqah
		Penyelenggaraan Jenazah
		Ta' ziyah dan Ziarah Kubur
2	Fiqih Muamalah	Konsep Kepemilikan
		Konsep Perekonomian Islam
		Konsep pelepasan dan perubahan harta
		Wakalah dan Sulhu
		Dhaman dan Kafalah
		Riba, Bank, Asuransi, dan Tabungan

No	Materi	Sub Bahasan
1	2	3
3	Fiqh Munakahat	Nikah Perceraian Rujuk Hukum Waris Wasiat
4	Fiqh Jinayat	Pembunuhan Qishah Diyat dan Kafarat Zina dan Qadzaf Mencuri Bughah
5	Fiqh Siyasah	Sumber Hukum Islam Peradilan (Qadla)
6	Ushul Fiqh	Sumber Hukum Islam Pengembangan Hukum Islam Dasar-dasar Fiqh Islam Kaidah-kaidah Fiqh Islam

Kemampuan-kemampuan dasar ini merupakan penjabaran dari kemampuan dasar umum yang harus dicapai MA yaitu:

- a. Memiliki pemahaman dan penghayatan terhadap ajaran Islam tentang thaharah, ibadah, penyelenggaraan jenazah dan konsep *muamalah* serta mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari;
- b. Memiliki pemahaman dan penghayatan terhadap ajaran Islam tentang pidana, *hudud*, *munakahat*, waris dan wasiat serta mampu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari; dan
- c. Memiliki pemahaman dan penghayatan terhadap ajaran Islam tentang *khilafah*, peradilan, sumber hukum Islam, pengembangan hukum Islam, dasar-dasar hukum Islam dan kaidah hukum Islam serta

mampu mempedomaninya dalam kehidupan sehari-hari (Depag, 2006: 37).

## 2. Strategi Pembelajaran Mata Pelajaran Fiqh

Pembelajaran mata pelajaran Fiqh dilakukan dengan pendekatan terpadu meliputi:

- a. *Keimanan*, mendorong peserta didik untuk mengembangkan pemahaman adanya Tuhan sebagai sumber kehidupan makhluk;
- b. *Pengamalan*, mendorong peserta didik untuk mempraktikkan dan mengamalkan ibadah dan *muamalah* dalam menghadapi tugas-tugas dan masalah dalam kehidupan;
- c. *Pembiasaan*, mengkondisikan peserta didik untuk membiasakan sikap dan perilaku yang sesuai dengan ajaran Islam dan budaya bangsa dalam menghadapi masalah kehidupan;
- d. *Rasional*, usaha memberikan peranan pada akal peserta didik dalam memahami dan membedakan berbagai bahan ajar dalam standar materi serta kaitannya dengan hukum Islam,
- e. *Emosional*, upaya menggugah perasaan (emosi) peserta didik dalam menghayati perilaku yang sesuai dengan ajaran agama dan budaya bangsa;
- f. *Fungsional*, menyajikan materi yang ada manfaatnya bagi peserta didik dalam kehidupan sehari-hari dalam arti luas; dan
- g. *Keteladanan*, yaitu menjadikan figur pendidik agama dan non agama serta staf madrasah lainnya maupun orang tua peserta didik, sebagai

cermin manusia berkepribadian agama, yang melaksanakan hukum Islam secara utuh (Depag, 2006: 38).

### **3. Prinsip-prinsip Pembelajaran Mata Pelajaran Fiqh**

Belajar merupakan kegiatan aktif peserta didik dalam membangun makna atau pemahaman. Dengan demikian pendidik perlu memberikan dorongan kepada peserta didik untuk menggunakan otoritasnya dalam membangun gagasan. Tanggung jawab belajar berada pada diri peserta didik, tetapi pendidik bertanggung jawab untuk menciptakan situasi yang mendorong prakarsa, motivasi, dan tanggung jawab peserta didik untuk belajar sepanjang hayat. Oleh karena itu, dalam mengembangkan kegiatan pembelajaran pendidik harus memperhatikan beberapa prinsip kegiatan pembelajaran, di antaranya adalah:

#### **1. Berpusat pada Peserta Didik**

Peserta didik dipandang sebagai makhluk Tuhan dengan fitrah yang dimiliki, sebagai makhluk individu dengan segala potensi yang dimiliki, dan sebagai makhluk sosial yang hidup dalam konteks realitas yang majemuk. Karena itu, setiap peserta didik pada dasarnya berbeda, baik dalam hal minat (*interest*), kemampuan (*ability*), kesenangan (*preference*), pengalaman (*experience*), dan cara belajar (*learning style*). Peserta didik tertentu lebih mudah belajar dengan mendengar dan membaca, peserta didik lain dengan melihat, dan yang lain dengan cara bergerak. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran, organisasi kelas, materi pembelajaran, waktu belajar, alat belajar, dan

cara penilaian perlu disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Kegiatan pembelajaran perlu menempatkan peserta didik sebagai subyek belajar dan mendorong peserta didik untuk mengembangkan segenap bakat dan potensinya secara optimal.

Setiap peserta didik pada dasarnya mempunyai cara belajar sendiri yang berbeda dengan peserta didik lainnya. Karena itu, kegiatan pembelajaran perlu mempertimbangkan karakter belajar ini. Secara umum, cara belajar peserta didik dapat dikategorikan ke dalam 4 (empat) hal, yakni cara belajar somatik, auditif, visual, dan intelektual.

Cara belajar somatik adalah pola pembelajaran yang lebih menekankan pada aspek gerak tubuh atau melakukan. Anak akan cepat belajar jika sambil mempraktikkan. Contoh pembelajaran ini, dipraktikkan berkaitan dengan materi *Fiqh Ibadah*, khususnya sub bahasan shalat, thaharah (bersuci dari najis dan hadas), juga materi haji dan umroh, serta materi penyelenggaraan jenazah.

Cara belajar auditif adalah cara belajar yang lebih menekankan pada aspek pendengaran. Anak akan cepat belajar jika materi disampaikan dengan ceramah atau alat yang dapat didengar. Contoh pembelajaran ini, dipraktikkan berkaitan dengan materi *Fiqh Ibadah*, khususnya sub pembahasan *haji* dan *umroh*, *qurban* dan *aqiqah*, penyelenggaraan *jenazah*, serta *takziah* dan *ziarah kubur*.

Cara belajar visual adalah cara belajar yang lebih menekankan pada aspek penglihatan. Anak akan cepat menangkap materi pelajaran jika disampaikan dengan tulisan atau melalui gambar. Contoh pembelajaran ini, dipraktikkan berkaitan dengan materi *Munakahat*, khususnya sub bahasan nikah dan rujuk. Selain itu, juga dipraktikkan dalam pembahasan materi *jinayat*, khususnya sub bahasan pembunuhan, *qishah* dan mencuri.

Akhirnya, cara belajar intelektual adalah cara belajar yang lebih menekankan pada aspek penalaran atau logika. Anak akan cepat menangkap materi jika pembelajaran dirancang dengan menekankan pada aspek mencari solusi pemecahan. Contoh pembelajaran ini, dipraktikkan berkaitan dengan materi *Fiqh Siyasah* untuk semua sub pembahasan dan *Ushul Fiqh* juga untuk semua sub pembahasan.

## 2. Belajar dengan Melakukan

Melakukan aktivitas adalah bentuk pernyataan diri peserta didik. Pada hakikatnya peserta didik belajar sambil melakukan aktifitas. Karena itu, peserta didik perlu diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan nyata yang melibatkan dirinya, terutama untuk mencari dan menemukan sendiri. Dengan demikian, apa yang diperoleh peserta didik tidak akan mudah dilupakan. Pengetahuan tersebut akan tertanam dalam hati sanubari dan pikiran peserta didik karena ia belajar secara aktif. Dengan demikian, peserta didik akan

memperoleh harga diri dan kegembiraan kalau diberi kesempatan menyalurkan kemampuan dan melihat hasil kerjanya.

Dalam pembelajaran mata pelajaran Fiqh, mengajarkan materi shalat dengan praktek lebih efektif dan berkesan bagi peserta didik ketimbang (dibanding) dengan mengharuskan peserta didik untuk menghafal *kaifiyah* (tata cara) shalat. Demikian pula dalam pembelajaran *manasik* haji, tata cara pembagian harta warisan, pengurusan (penyelenggaraan) jenazah, kompetensi dasarnya akan dapat tercapai secara efektif apabila ditempuh dengan peserta didik melakukannya (mempraktikkan).

### 3. Mengembangkan Kemampuan Sosial

Sebagaimana pada bagian sebelumnya, kegiatan pembelajaran tidak hanya mengoptimalkan kemampuan individual peserta didik secara internal, melainkan juga mengasah kemampuan peserta didik dalam membangun hubungan dengan pihak lain. Karena itu, kegiatan pembelajaran harus dikondisikan sebaik-baiknya, yaitu pembelajaran yang mampu membuat peserta didik melakukan interaksi dengan orang lain seperti antar peserta didik, antara peserta didik dengan pendidik, dan peserta didik dengan masyarakat. Dengan pemahaman ini, pendidik dapat menerapkan berbagai pendekatan pembelajaran yang membuat peserta didik terlibat dengan orang lain, misalnya diskusi, sosiodrama, karya wisata, bermain peran, dan sebagainya. Dengan kegiatan pembelajaran secara berkelompok, antar peserta

didik akan mengetahui kelebihan dan kekurangan masing-masing sehingga muncul semangat saling mengisi dan menghargai satu sama lain. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran perlu dikondisikan sebagai media sosialisasi, menghargai perbedaan pendapat, dan bekerjasama.

#### 4. Mengembangkan Keingintahuan, Imajinasi, dan Fitrah Ber-Tuhan

Peserta didik dilahirkan dengan memiliki rasa ingin tahu, imajinasi, dan fitrah ber-Tuhan. Dua yang pertama (keingintahuan dan imajinasi) merupakan modal dasar untuk bersikap peka, kritis, mandiri, dan kreatif. Sedang yang ketiga (fitrah ber-Tuhan) untuk beriman dan bertakwa kepada Tuhan. Dengan pemahaman seperti ini, kegiatan pembelajaran perlu memperhatikan rasa ingin tahu dan imajinasi peserta didik serta diarahkan pada pengasahan rasa dalam beragama sesuai dengan tingkatan usia peserta didik.

#### 5. Mengembangkan Keterampilan Pemecahan Masalah

Tolok ukur kepandaian peserta didik banyak ditentukan oleh kemampuannya untuk memecahkan masalah. Karena itu, dalam kegiatan pembelajaran perlu diciptakan situasi menantang kepada pemecahan masalah agar peserta didik peka terhadap masalah. Kepekaan terhadap masalah dapat ditumbuhkan jika peserta didik dihadapkan pada situasi yang memerlukan pemecahan. Pendidik hendaknya mendorong peserta didik untuk melihat masalah, merumuskannya, dan berupaya memecahkannya sesuai dengan

kemampuan peserta didik. Jika prinsip ini diterapkan dalam kegiatan pembelajaran nyata di kelas, maka pintu ke arah pembelajaran aktif peserta didik mulai terbuka. Untuk itu, sikap terbuka dan cepat tanggap terhadap gejala sosial, budaya, dan lingkungan perlu dipupuk ke arah yang positif.

Dalam pembelajaran kontemporer, kegiatan pembelajaran yang mengharuskan peserta didik menghafal sebanyak-banyaknya tentang kasus dan cara pemecahannya dianggap tidak relevan lagi, sebab peserta didik tidak aktif mencari atau mengaitkan materi dengan konteks permasalahan di sekitarnya, namun hanya menghafalkan kasus yang belum tentu dijumpai di masyarakat. Dengan demikian, pendidik harus lebih banyak mengajak peserta didik untuk mengaitkan materi pelajaran dengan permasalahan riil di sekitarnya. Dengan cara seperti itu diharapkan setiap peserta didik dapat terlibat aktif dalam memecahkan masalah di sekitarnya dengan menggunakan prosedur ilmiah.

#### 6. Mengembangkan Kreativitas Peserta Didik

Peserta didik memiliki potensi untuk berbeda. Perbedaan peserta didik terlihat dalam pola pikir, daya imajinasi, fantasi (pengandaian) dan hasil karyanya. Karena itu, kegiatan pembelajaran perlu dipilih dan dirancang agar mampu memberi kesempatan dan kebebasan berkreasi secara berkesinambungan dalam rangka mengembangkan kreativitas peserta didik.

#### 7. Mengembangkan Kemampuan Menggunakan Ilmu dan Teknologi

Peserta didik perlu mengenal penggunaan ilmu pengetahuan dan teknologi sejak dini. Hal ini dimaksudkan agar peserta didik tidak gagap terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran perlu memberikan peluang agar peserta didik mampu memperoleh informasi dari multi media, setidaknya dalam penyajian materi dan penggunaan media pembelajaran. Hal ini dapat diciptakan dengan pemberian tugas yang mengharuskan peserta didik berhubungan langsung dengan teknologi, misalnya membuat laporan tentang materi tertentu dari televisi, radio, dan atau bahkan internet.

#### 8. Menumbuhkan Kesadaran sebagai Warga Negara yang Baik

Peserta didik perlu memperoleh wawasan dan kesadaran untuk menjadi warga negara yang produktif dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran perlu memberikan wawasan nilai-nilai sosial yang mampu membekali peserta didik agar menjadi warga masyarakat dan negara yang bertanggung jawab. Dengan demikian, menimbulkan kesadaran peserta didik akan kemajemukan bangsa, akibat keragaman latar geografis, budaya, sosial, adat istiadat, agama, sumber daya alam dan sumber daya manusia. Kegiatan pembelajaran hendaknya juga harus mampu menggugah kesadaran peserta didik akan hak dan kewajibannya sebagai warga negara. Dalam pembelajaran mata pelajaran Fiqh, prinsip ini dapat ditempuh pendidik misalnya dengan membuat banyak contoh yang terkait

dengan budaya atau konteks Indonesia. Atau, mungkin dengan memunculkan bahasan secara khusus yang terkait dengan tema tersebut, misalnya bahasan tentang kewajiban mematuhi undang-undang negara.

#### 9. Belajar Sepanjang Hayat

Dalam Islam, menuntut ilmu diwajibkan bagi setiap orang mulai dari ayunan hingga liang lahad. Peserta didik memerlukan kemampuan belajar sepanjang hayat untuk ketahanan fisik dan mentalnya. Kegiatan pembelajaran perlu mendorong peserta didik untuk dapat melihat dirinya secara positif, mengenali dirinya sendiri, baik berupa kelebihan maupun kekurangannya untuk kemudian dapat mensyukuri apa yang telah dianugerahkan Tuhan kepadanya. Demikian juga, kegiatan pembelajaran perlu membekali peserta didik dengan keterampilan belajar yang meliputi rasa percaya diri, keingintahuan, kemampuan memahami orang lain, kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama supaya mendorong dirinya untuk senantiasa belajar, baik secara formal di sekolah maupun secara informal di luar sekolah.

#### 10. Perpaduan Kompetisi, Kerja sama, dan Solidaritas

Peserta didik perlu belajar berkompetisi secara sehat, bekerjasama, dan mengembangkan solidaritasnya. Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran perlu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan semangat berkompetisi secara sehat,

bekerjasama dan solidaritas, seperti bersaing dalam prestasi belajar (Gunawan, 2009: 1).

Jika ke sepuluh hal tersebut dapat diwujudkan, maka pembelajaran mata pelajaran Fiqh yang selama ini hanya mampu mencakup ranah kognitif bisa mengalami perubahan ke ranah afektif dan psikomotorik, karena peserta didik diberi kesempatan untuk lebih berpikir kreatif, inovatif.