

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Penerapan Metode *Ice Breaker*

1. Pengertian Penerapan Metode *Ice Breaker*

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), penerapan adalah proses, cara, perbuatan menerapkan.¹ Dan menurut Peter Salim dan Yenny Salim mengatakan bahwa penerapan adalah perbuatan menerapkan.² Sedangkan menurut beberapa ahli berpendapat bahwa penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekan suatu teori, metode, dan hal lain untuk mencapai tujuan tertentu dan untuk suatu kepentingan yang diinginkan oleh suatu kelompok atau golongan yang telah terencana dan tersusun sebelumnya.³

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan sebuah tindakan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Penerapan dalam penelitian ini dimaksudkan sebagai upaya untuk menerapkan suatu metode yaitu metode *Ice Breaker*.

Metode atau metoda berasal dari bahasa Yunani, yaitu *metha* dan *hados*. *Metha* berarti melalui atau melewati dan *hados* berarti jalan atau cara.

¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2001), ed. 3 – cet 1, hlm. 1180

² Peter Salim dan Yenny Salim, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer*, (Jakarta: Modern English Perss, 2002), hlm. 1598

³ Media Belajar, *Pengertian Penerapan*, terdapat pada laman <http://internetsebagaisumberbelajar.blogspot.com/2010/07/pengertian-penerapan.html?m=1>, diakses pada hari selasa tanggal 14 September 2015

Metode berarti jalan atau cara yang harus dilalui untuk mencapai tujuan tertentu.⁴ Mengajar berarti menyajikan atau menyampaikan pelajaran. Jadi metode mengajar adalah suatu cara yang harus dilalui untuk menyajikan bahan pengajaran agar tercapai tujuan pengajaran.⁵

Metode atau teknik pembelajaran adalah cara-cara yang dilakukan guru untuk menyampaikan bahan ajar kepada siswa.⁶ Metode pembelajaran juga didefinisikan sebagai cara-cara untuk melakukan aktivitas yang tersistem dari sebuah lingkungan yang terdiri dari pendidik dan peserta didik untuk saling berinteraksi dalam melakukan suatu kegiatan sehingga proses belajar berjalan dengan baik dalam arti tujuan pengajaran tercapai.⁷ Metode merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁸

Metode menurut J.R. David dalam buku Abdul Majid adalah *a way in achieving something* “cara untuk mencapai sesuatu”. Untuk melaksanakan suatu strategi digunakan seperangkat pengajaran tertentu. Dalam pengertian demikian maka metode pengajaran menjadi salah satu unsur dalam strategi belajar mengajar. Unsur seperti sumber belajar, kemampuan guru dan siswa, media pendidikan, materi pengajaran, organisasi adalah: waktu tersedia, kondisi kelas dan lingkungan merupakan unsur-unsur yang mendukung

⁴ Bukhari Umar, *Ilmu Pendidikan*, (Jakarta : Amzah, 2010), hlm. 180.

⁵ *Ibid*, hlm.180.

⁶ Ismail Sukardi, *Model-Model Pembelajaran Modern*, (Jogjakarta: Tunas Gemilang, 2013), hlm. 29.

⁷ *Ibid*, hlm. 29-30.

⁸ Ridwan Abdullah Sani, *Inovasi Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hlm.158.

strategi belajar-mengajar. Dalam bahasa arab dikenal dengan istilah *thariq* (*jalan-cara*).⁹

Menurut Abd.Al-rahman Ghunaimah dalam buku Rusmaini mengatakan bahwasanya metode adalah cara-cara yang diikuti oleh guru untuk menyampaikan sesuatu kepada anak didik.¹⁰ Adapun metode dapat diartikan, sebagai cara-cara atau langkah-langkah yang digunakan dalam menyampaikan sesuatu gagasan, pemikiran atau wawasan yang disusun secara sistematis dan terencana serta didasari teor, konsep, prinsip tertentu yang terdapat dalam berbagai disiplin ilmu terkait, terutama ilmu psikologi, manajemen, dan sosiologi.¹¹ Hamzah B. Uno, dalam bukunya “Perencanaan Pembelajaran” mendefinisikan variabel metode pembelajaran diklasifikasikan lebih lanjut menjadi 3 (tiga), yaitu:¹²

- a. Strategi Pengorganisasian (*organizational strategy*); metode untuk mengorganisasi isi bidang studi yang telah dipilih untuk pembelajaran.
- b. Strategi penyampaian (*delivery strategy*); metode untuk menyampaikan pembelajaran kepada siswa untuk menerima serta merespons masukan yang berasal dari siswa.
- c. Strategi pengelolaan (*management strategy*); metode untuk menata interaksi antara belajar dan variabel metode pembelajaran lainnya, variabel strategi pengorganisasian dan penyampaian isi pembelajaran.

⁹ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm.131- 132.

¹⁰ Rusmaini, *Ilmu Pendidikan*, (Palembang: IAIN Raden Fatah Press, 2008),hlm.176.

¹¹ Abuddin Nata, *Perspektif Islam Tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014), hlm.176.

¹² Hamzah B. Uno, *Perencanaan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hlm.17-18.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan metode adalah cara atau strategi yang dilakukan oleh seorang guru agar terjadi proses belajar pada diri seseorang untuk mencapai tujuan.

Ice Breaker adalah peralihan situasi dari yang membosankan, membuat mengantuk, menjenuhkan dan tegang menjadi rileks, bersemangat, tidak membuat mengantuk, serta ada perhatian dan ada rasa senang untuk mendengarkan atau melihat orang yang berbicara di depan kelas atau ruangan pertemuan.¹³ Sedangkan menurut Sigit Setyawan mengatakan *Ice Breaker* adalah kegiatan yang dilakukan di awal atau di tengah-tengah kegiatan belajar mengajar untuk mencairkan suasana, membangun kesiapan belajar, atau memacu motivasi belajar siswa.¹⁴

Ice Breaker adalah suatu permainan atau kegiatan yang berfungsi untuk mengubah suasana kebekuan dalam kelompok.¹⁵ Suatu *Ice Breaker* yang baik dapat membuat suatu pembelajaran menjadi menyenangkan. *Ice Breaker* dapat dilakukan untuk mengawali kegiatan pembelajaran. Maka dari itu, untuk memulai suatu training, pembelajaran, permainan, dinamika kelompok, *Ice Breaker* yang dipilih harus benar-benar relevan dan tepat guna.

¹³ Kusumo Suryoharjuno, *100+ Ice Breaker Penyemangat Belajar.*, hlm.1

¹⁴ Sigit Setyawan, *Nyalakan Kelasmu: 20 Metode mengajar dan Aplikasinya*, (Jakarta: PT. Gramedia, 2013), hlm.10

¹⁵ M. Said, *80+ Ice Breaker Games: Kumpulan Permainan Penggungah Semangat*, (Yogyakarta: Andi, 2010), hlm. 1

Menurut Adi Soenarno *Ice Breaker* adalah cara cepat untuk menciptakan sauna yang kondusif.¹⁶ *Ice Breaker* ini dapat memusatkan perhatian yang bisa membuat suasana menjadi terkondisi, aman dan fokus. *Ice Breaker* adalah permainan yang kelihatannya sederhana, ringan, dan ringkas yang berfungsi untuk memecahkan kebekuan, kekakuan, rasa bosan dan mengantuk dalam sebuah kegiatan atau pertemuan.¹⁷

Melihat arti kata dari *Ice Breaker* yaitu “pemecah es atau secara harfiah adalah pencair suasana, maka kegiatan *Ice Breaker* ini sesekali perlu diciptakan oleh guru manakala situasi nampak sudah mulai menjenuhkan mungkin juga kaku dan tegang, hingga jika situasi ini berlanjut maka dikhawatirkan konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran lantas menurun atau bahkan mungkin hilang”.¹⁸

Selama ini permainan *Ice Breaker* dilaksanakan dalam agenda pelatihan-pelatihan atau semacamnya saja, karena dianggap sebagai sebuah kegiatan yang menyenangkan dan sebuah sarana untuk *relaxsasi*. Meskipun sederhana dan menjadi sarana *relaxsasi*, permainan *Ice Breaker* dan permainan-permainan lainnya yang dilaksanakan untuk kepentingan pelatihan bukanlah sebuah permainan belaka.

¹⁶ Adi Soenarno, *Ice Breaker Permainan Atraktif-Edukatif*, (Yogyakarta: CV. Andi Offest, 2005), hlm.5

¹⁷ Sya'ban Jamil, *Op.Cit.*, hlm. 14.

¹⁸ Deepy Yudha, *Kegiatan Ice Breaking dalam Proses Pembelajaran*, tersedia pada laman <http://deepyudha.blogspot.com/2011/06/kegiatan-ice-breaking-dalam-proses.html>, diakses pada hari Sabtu tanggal 09 Mei 2015

Penggunaan *Ice Breaker* memungkinkan para guru dapat mempersiapkan siswa atau membangun momentum pembelajaran. Aktivitas ini antara lain berguna untuk hal-hal berikut ini:¹⁹

- a. Mengarahkan perhatian siswa yang baru saja mengikuti pelajaran lain agar siap mendengarkan ceramah dengan harapan agar siswa dapat makin memahami isi ceramah atau melakukan tugas selanjutnya.
- b. Menggugah kembali motivasi belajar siswa agar makin termotivasi untuk melanjutkan pelajaran dan pada akhirnya dapat makin bersemangat untuk melakukan tugas.

Seorang guru seharusnya dapat mempersiapkan diri untuk mengajar agar dapat membangun semangat siswa dalam belajar. Dengan menggunakan *Ice Breaker* ini diharapkan siswa untuk mendengarkan dan berkonsentrasi dalam belajar.

Dari pernyataan-pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa *Ice Breaker* merupakan suatu strategi yang dapat digunakan dalam rangka mencairkan suasana ketegangan, mengembalikan konsentrasi belajar, membuat suasana belajar semakin menarik dan menyenangkan. Penggunaan *Ice Breaker* yang tepat memungkinkan pembelajaran bisa diarahkan pencapaian arah tujuan pembelajaran. Selain itu, pembelajaran bisa menjadi lebih dinamis, tidak membosankan, menyegarkan, dan menyenangkan. Kesan menyenangkan pada saat pembelajaran adalah modal utama untuk membuat siswa termotivasi dan berminat mengikuti pelajaran selanjutnya.

¹⁹ Sigit Setyawan, *Op. Cit.*, hlm.10.

2. Tujuan *Ice Breaker* dalam Belajar

Anak-anak yang memang bersemangat untuk mendapatkan ilmu tambahan akan terus antusias sampai pembelajaran berakhir. Disisi lain ada anak-anak yang melamun sambil menulis yang tahu secara jelas apa yang ditulis mereka, ada yang bercerita dengan teman yang lain, serta ada juga yang tegang dan diam tetapi mengantuk. Begitu banyak gaya dan ekspresi tersebut perlu dijadikan satu gaya saja. semua anak diarahkan pandangan dan pikirannya ke satu arah saja yaitu guru. Kata-kata pembuka yang memancing perhatian semua anak akan bisa mengalihkan semua pandangan, lamunan, pikiran, dan konsentrasi anak-anak kearah sumber suara.

Menurut hemat penulis, *Ice Breaker* bertujuan memberikan angin segar kepada peserta didik. Ada yang ingin menguasai pengetahuan yang akan disampaikan guru, ada yang hanya berniat untuk mengikuti pelajaran tanpa memeperdulikan materi apa yang sedang berlangsung dan ada yang hanya sekedar berkumpul bersama teman-temannya. Semua alasan tersebut berdampak terhadap cara mereka meminati pelajaran yang akan disampaikan dan merespon setiap aktivitas dalam belajar.

Seperti Rumus sederhana yang disampaikan oleh Kusumo Haryosujono seorang Trainer dan penulis buku “100 + *Ice Breaking* Penyemangat Belajar” Beliau mengatkan dalam bukunya tersebut bahwa pengguna *Ice Breaker* ketika mengajar mampu membuat kelas menjadi lebih hidup, ingat saja rumus sederhana ini: “ $CG + CP = SB P$ ”, artinya jika siswa

Cinta Guru Plus Cinta Pelajaran, maka akan Semangat Belajar, semangat belajar akan mengantarkan sukses meraih Prestasi”.²⁰

Kegiatan ini dapat dilakukan di awal-awal pertama kali masuk kelas yakni tahap perkenalan dimana langkah ini dapat menjadikan suasana kelas menjadi semangat dan ceria dan menjadikan warga dalam kelas untuk saling mengenal. Di awal proses pembelajaran juga dapat dimanfaatkan dengan *Ice Breaker* sebagai pemancing perhatian siswa untuk konsentrasi, dan biasanya ditengah-tengah proses pembelajaran manakala guru melihat sebagian besar siswa mengantuk, lesu, tidak bersemangat dan lain sebagainya, maka saat inilah guru dapat mengambil langkah menciptakan games untuk dapat mengembalikan perhatian, konsentrasi dan semangat siswanya. Adapun jenis permainan bisa saja yang ada kaitannya dengan materi pelajaran yang bersangkutan atau boleh jadi tidak ada hubungannya dengan materi pelajaran.

3. Prinsip-prinsip Penggunaan *Ice Breaker* dalam Belajar

Ada beberapa komponen utama dalam kegiatan belajar mengajar. Komponen tersebut terkait erat dengan langkah-langkah yang harus diambil guru. Dengan kata lain adalah strategi mengajar guru selama ia berada di ruang belajar bersama dengan siswa merupakan proses yang sangat untuk diperhatikan. Salah satu strategi yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar yakni penggunaan *Ice Breaker*, adapun prinsip-prinsip dalam penggunaan *Ice Breaker* tersebut ialah:

²⁰Kusumo Suryoharjuno, *Op. Cit.*, hlm. 2-3

a. Menjadikan Pembelajaran Menjadi Menarik

Tugas utama seorang pengajar atau guru adalah untuk memudahkan pembelajaran para pelajar. Untuk memenuhi tugas ini, pengajar atau guru bukan saja harus dapat menyediakan suasana pembelajaran yang menarik dan harmonis, tetapi mereka juga menciptakan pembelajaran yang berkesan. Hal ini bermakna bahwa guru perlu mewujudkan suasana pembelajaran yang dapat merangsang minat pelajar di selain senantiasa memikirkan kebajikan dan keperluan pelajar.²¹

Perlunya guru menarik perhatian pelajar dalam suatu pembelajaran, aktivitas-aktivitas yang dipilih hendaklah yang menarik dan mempunyai potensi yang tinggi. Penggunaan kaidah dan teknik yang bervariasi akan menjadikan sesuatu pembelajaran itu menarik dan akan memberi ruang untuk membolehkan pelajar terlibat secara aktif sepanjang sesi pembelajaran tanpa merasa jemu dan bosan.

b. Menjadikan Suasana Belajar Menjadi Menyenangkan

Pembelajar harus memperoleh kenikmatan atau kesenangan dalam belajar, karena apabila pembelajar senang ketika sedang belajar, maka pengajar dapat menstimulus pikiran bawah sadar untuk mencari tahu berbagai hal yang menyenangkan dalam pembelajaran. Untuk

²¹ Hamzah B. Uno, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), Cet ke-2, hal.213

menambah suasana riang pengajar dapat menggunakan semua bagian tubuh seperti tangan, kaki, dan mulut serta sarana belajar yang lain (musik, lapangan, ruangan, dan laboratorium).²²

c. Mudah untuk dilakukan

Dalam penggunaannya, permainan *Ice Breaker* secara teknis mudah untuk dilakukan, hanya membutuhkan waktu yang singkat untuk memberi penjelasan tentang cara bermain serta peraturan pelaksanaannya dapat langsung dimengerti.²³

d. Melibatkan semua siswa

Dalam pelaksanaannya, permainan *Ice Breaker* sangat baik jika dilakukan dengan banyak orang sekaligus. Terutama untuk permainan yang berkaitan dengan kerjasama kelompok dengan itu semua peserta akan terlibat dalam permainan tersebut.²⁴

e. Memudahkan Tercapainya Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai secara optimal karena para peserta didik terlibat aktif tanpa harus dipaksa.²⁵ Salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi akrab dan menyenangkan adalah dengan menggunakan *Ice Breaker* ini. Karena fungsi *Ice Breaker* itu sendiri adalah menciptakan suasana belajar

²² Syaifurrahman, *Manajemen dalam Pembelajaran*, (Jakarta: PT INDEKS, 2003), hal. 155

²³ Sya'ban Jamil, *Op.Cit.*, hal.8

²⁴ *Ibid.*, hal.8

²⁵ Luthfi, *Ice Breaker*, tersedia pada laman <http://paknewulan.wordpress.com/2008/07/13/ice-breaker> diakses pada tanggal 10 Agustus 2015

menjadi lebih santai dan tidak tegang, memompa energi dan motivasi, meruntuhkan penghalang sosial sehingga antara peserta didik akan terjalin hubungan yang positif.²⁶

f. Hemat

Sebagian permainan dalam *Ice Breaking* ini hanya membutuhkan biaya sedikit hanya untuk pengadaan alat bantu permainan, akan tetapi kebanyakan *Ice Breaker* ini lebih kepada pemanfaatan anggota tubuh.²⁷

4. Macam-macam *Ice Breaker*

Menurut Kusumo Haryosujono, ada beberapa macam *Ice Breaker* yang dapat diterapkan dalam sebuah proses belajar, maupun pelatihan-pelatihan, diantaranya adalah sebagai berikut.²⁸

- a. *Games* atau permainan, berisi kegiatan simulasi yang melibatkan siswa. Dimana durasi waktu yang diperlukan berkisar antara 1-5 menit.
- b. Menyanyi, sebagai *Ice Breaker* adalah kegiatan yang paling mudah dan disukai, tetapi jarang digunakan guru kecuali guru seni suara. Menyanyi bisa dilakukan oleh anak-anak, remaja maupun dewasa sekalipun yang dinyanyikan boleh jadi tidak sesuai dengan usianya. Namun, jika dikemas dengan baik, menyanyi dapat membuat suasana kelas menjadi gembira.
- c. Senam. Senam untuk *Ice Breaker* itu sendiri adalah gerakan-gerakan sederhana yang mudah dilakukan, tidak terlalu menguras tenaga atau keringat, tidak pula membahayakan dan tetap ada unsur kegembiraan.
- d. Kalimat Pembangkit Semangat. Kalimat di sini harus mampu memotivasi kegiatan belajar mengajar dan tentunya bersifat positif.

²⁶Wilderdorn, *Ice Breaker*, tersedia pada laman <http://wilderdom.com/games/icebreakers/html> di akses pada tanggal 12 Agustus 2015

²⁷Sya'ban Jamil, *Op.Cit.*, hlm. 8

²⁸Kusumo Suryoharjuno, *Op.Cit.*, hlm. 3-106

- e. Kalimat Indah Penuh Makna. Untuk *Ice Breaker*, Kalimat Indah Penuh Makna ini bertujuan supaya memotivasi proses KBM dan bersifat positif yang mencerminkan suatu komunitas atau teladan yang akan didapatkan
- f. *Story Telling*. Bercerita untuk *Ice Breaker* adalah menyampaikan sebuah kisah nyata berdasar kenyataan atau yang bersifat fiksi yang keduanya mengandung hikmah teladan. Biasanya bercerita metode yang sangat disukai oleh peserta didik.
- g. Tepuk Tangan. Teknik bertepuk tangan untuk *Ice Breaker* ini sangat efektif mengonsentrasikan para siswa sebelum memulai KBM, mengkondisikan para siswa agar kembali segar dan fokus mengikuti KBM, maupun untuk memberi perasaan senang ketika mengakhiri KBM. Teknik ini juga cukup mudah dan dapat langsung diterapkan tanpa memerlukan persiapan yang panjang.
- h. Senam Otak. Teknik ini sangat efektif untuk membuat otak siap bekerja, karena diawali dengan sebuah gerakan. Jika kita melatih otak, kita akan mempengaruhi tubuh secara positif. Jika kita melatih tubuh, kita akan mempengaruhi otak secara positif.
- i. Humor. Humor sebagai *Ice Breaker* adalah suatu kegiatan untuk membantu siswa menemukan jati diri mereka sesungguhnya. Jika siswa dituntut ketat dan bertingkah laku sempurna, maka dapat menimbulkan perasaan tidak nyaman. Sebaliknya, jika disampaikan dengan rasa humor, dapat membuat siswa menemukan rasa percaya diri mereka dan tumbuh secara positif.
- j. Tebak-tebakan. Tebak-tebakan sebagai *Ice Breaking* adalah suatu kegiatan untuk merangsang rasa ingin tahu siswa serta membangun kreatifitas siswa dalam membuat dan menjawab permasalahan dari sisi yang unik.

Dari berbagai macam *Ice Breaker* di atas, dapat dimanfaatkan semua untuk strategi belajar mengajar bagi seorang guru, dengan melihat kesesuaian *Ice Breaker* dengan materi ajar yang akan disampaikan. Dalam penelitian ini yang akan peneliti ambil dari macam-macam *Ice Breaker* di atas adalah *games* atau permainan Dengan menggunakan strategi yang tepat maka pembelajaran pun akan menjadi lebih baik.

5. Langkah-langkah *Ice Breaker*

Dalam penggunaan *Ice breaker* tipe *games* atau permainan di dalam kelas ada beberapa langkah-langkah yang harus diikuti, yaitu diantaranya:²⁹

- a. Guru menyampaikan materi yang akan diajarkan
- b. Guru memilih siswa secara acak untuk melakukan permainan ini
- c. Guru meminta siswa tersebut untuk meneriakkan “one” sambil posisi telunjuk dan ibu jari sedang menembak kearah temanya, temannya yang ditembak meneriakkan “two” begitu seterusnya (angka disebut dalam bahasa inggris)
- d. Siswa yang ditembak urutan kelipatan tiga atau ada unsur tiganya, diminta meneriakkan “Dor”
- e. Siswa yang keliru meneriakkan tidak dapat melanjutkan, dan harus menjawab pertanyaan yang guru berikan.

6. Kelebihan dan Kelemahan *Ice Breaker*

Dalam metode pembelajaran pasti ada yang namanya kekurangan dan kelebihan masing-masing, termasuk kelemahan *Ice Breaker* yaitu antara lain:³⁰

- a. Membuat waktu panjang terasa cepat.
- b. Membawa dampak menyenangkan dalam pembelajaran.
- c. Dapat digunakan secara spontan atau terkonsep.

²⁹ Kusumo Suryoharjuno, *Op.Cit.*, hlm 9

³⁰ Sunarto, *Ice Breaker dalam pembelajaran aktif*. (Surakarta: Cakrawala Media, 2012), hlm

d. Membuat suasana kompak dan menyatu.

Sedangkan kelemahan *Ice Breaker*, penerapan disesuaikan dengan kondisi masing-masing.

B. Motivasi Belajar Siswa

1. Pengertian Motivasi Belajar

Motivasi berasal dari kata latin *movere* yang berarti dorongan atau menggerakkan.³¹ Motivasi secara etimologi diserap dari bahasa Inggris “*motivation*”, asal katanya “*motive*” aslinya “*motion*” artinya “gerakan atau sesuatu yang bergerak”.³² Kata “motif”, diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Berawal dari kata “motif” itu, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif.³³

Menurut Mc. Donald dalam buku Sadirman mengatakan bahwa motivasi itu sebagai sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadi suatu perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi,

³¹ Pupuh Fathurrohman dan Aa Suryana, *Guru Profesional*, (Bandung: Refika Aditama, 2012), hlm. 53

³² Sarlito Wirawano, *Pengantar Umum Psikologi*, (Jakarta: Bulan Bintang, 1998), hlm. 64

³³ Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, (Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2011), hlm. 73

kemudian bertindak atau melakukan sesuatu. Semua ini didorong karena adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan.³⁴

Motivasi merupakan faktor dalam kompetensi yang dapat berubah yang menyebabkan orientasi bekerja seseorang pada hasil.³⁵ Motivasi adalah kemampuan memengaruhi orang lain, meningkatkan inisiatif, memberikan dorongan, apresiasi terhadap pekerjaan bawahan, memberikan pengakuan dan perhatian individual dari atasan dan perilaku lainnya yang mempunyai pengaruh positif dan menumbuhkan semangat kerja bawahan.³⁶ Motivasi akan mendorong seseorang meningkatkan kemampuan, usaha yang gigih, dan mengoptimalisasi pengalaman yang telah dimiliki.

Dari beberapa pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwasanya motivasi adalah suatu kegiatan yang memacu peserta didik untuk bergerak agar lebih baik lagi. Dan memiliki satu potensi individu yang harus menjadi landasan bagi proses pembinaan dan pengembangan kepribadian.

³⁴ *Ibid.*, hlm. 74

³⁵ Syaiful Sagala, *Etika dan Moralitas Pendidikan: Peluang dan Tantangan*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), hlm. 293

³⁶ Wibowo, *Manajemen Kinerja*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), hlm. 129

Sebagaimana tertuang dalam Al-Qur'an surat Ar-Ra'd ayat 11 :

لَهُ مُعَقِّبَاتٌ مِّنْ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ يَحْفَظُونَهُ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ ۗ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءًا فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۗ وَمَا لَهُمْ مِنْ دُونِهِ مِنْ وَالٍ ﴿١١﴾

Artinya: “Bagi manusia ada malaikat-malaikat yang selalu mengikutinya bergiliran, di muka dan di belakangnya, mereka menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak merubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri. dan apabila Allah menghendaki keburukan terhadap sesuatu kaum, Maka tak ada yang dapat menolaknya; dan sekali-kali tak ada pelindung bagi mereka selain Dia.” (QS. Ar-Ra'd/13: 11)³⁷

Berdasarkan ayat di atas, betapa pentingnya motivasi untuk merubah nasib setiap orang yang menginginkan dirinya menjadi lebih baik. Karena sesungguhnya nasib setiap orang tidak akan berubah kecuali dirinya sendirilah yang mengubahnya.

Menurut R.Gagne dalam buku Ahmad Susanto mengatakan belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.³⁸ Bagi Gagne, belajar dimaknai sebagai suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Selain itu, Gagne juga menekankan bahwa belajar suatu upaya memperoleh pengetahuan atau

³⁷ Departemen Agama RI, *Op.Cit.*, hlm.250

³⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Goup, 2014), hlm. 1

keterampilan instruksi. Instruksi yang dimaksud adalah perintah atau arahan dan bimbingan dari seorang pendidik atau guru.³⁹

Selanjutnya menurut Daryanto, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁴⁰ Menurut Oemar Hamalik, belajar adalah perubahan tingkah laku yang *relative* mantap berkat latihan dan pengalaman. Belajar bukan saja mengingat, akan tetapi lebih luas dari itu.⁴¹

Dari beberapa pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwasanya belajar merupakan kegiatan manusia yang sangat penting dan melalui belajar dapat melakukan perbaikan dalam berbagai hal yang menyangkut kepentingan hidup.

Jadi motivasi belajar di sini dapat diartikan sebagai suatu kegiatan untuk mengarahkan dan membimbing peserta didik agar dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya dan dilakukan melalui proses belajar untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku.

³⁹ *Ibid.*, hlm. 1-2

⁴⁰ Daryanto, *Belajar dan Mengajar*. (Bandung: Yrama Widya, 2010), hal. 2

⁴¹ Oemar Hamalik, *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal. 154

2. Fungsi Motivasi Belajar

Fungsi motivasi menurut Sadirman yang dikutip oleh Abdul Majid adalah sebagai berikut:⁴²

- a. Mendorong manusia untuk berbuat. Artinya motivasi bisa dijadikan sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian, motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- c. Menyeleksi perbuatan, yaitu menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan dengan menyisihkan perbuatan-perbuatan yang tidak bermanfaat bagi tujuan tersebut.

Fungsi motivasi ini sangat penting karena akan memotivasi diri siswa dan dapat membangkitkan serta menolong para siswa memiliki dorongan untuk semangat belajar dan bisa menimbulkan ketekunan untuk mencapai tujuan.

3. Tujuan Motivasi Belajar

Secara umum dapat dikatakan bahwa tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu. Makin jelas tujuan yang diharapkan atau yang akan dicapai, makin jelas pada bagaimana tindakan motivasi itu dilakukan.⁴³

⁴² Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), hlm. 309

⁴³ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 73-74

Tujuan dari motivasi ialah sarana untuk mencapai suatu tujuan tertentu, bagi seorang guru tujuan dari motivasi adalah dapat menggerakkan atau memacu para siswa agar dapat timbul keinginan dan kemauan untuk meningkatkan prestasi belajar sehingga tercapai tujuan pendidikan sesuai yang diharapkan dan diterangkan di dalam sekolah. Suatu tindakan memotivasi atau memberikan motivasi akan lebih berhasil jika tujuannya jelas dan disadari oleh pihak yang memberikan motivasi yakni guru serta sesuai kebutuhan orang yang dimotivasi yakni peserta didik.

Tindakan memotivasi akan lebih dapat berhasil jika tujuannya jelas dan disadari oleh yang dimotivasi serta sesuai dengan kebutuhan orang yang dimotivasi. Oleh karena itu, setiap orang bisa memberikan motivasi dengan mengenal dan memahami benar-benar latar belakang kehidupan, kebutuhan, dan kepribadian seseorang yang dimotivasi.⁴⁴

Jadi tujuan motivasi adalah sesuatu yang mampu menggerakkan dan memacu seseorang untuk melakukan sesuatu agar tujuan yang ingin dicapai dapat berhasil sesuai dengan apa yang dicita-citakan.

4. Macam-macam Motivasi Belajar

Menurut Oemar Hamalik menyebutkan bahwa ada dua macam motivasi, yaitu:⁴⁵

⁴⁴ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 73-74

⁴⁵ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Bumi Angkasa, 2001), hlm. 89-90

- a. Motivasi instrinsik
Motivasi instrinsik yaitu motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar. Karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Contoh: seseorang yang senang membaca, tidak perlu ada yang menyuruh atau mendorongnya, ia sudah rajin mencari buku untuk dibacanya.
- b. Motivasi ekstrinsik
Motivasi ekstrinsik yaitu motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar. Contoh: seseorang itu belajar, karena tahu besok pagi akan ada ujian dengan harapan akan mendapatkan nilai baik, sehingga akan dipuji oleh temannya.

Jadi dapat disimpulkan bahwasanya macam-macam motivasi ada dua macam yaitu motivasi instrinsik yaitu motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar. Serta motivasi ekstrinsik yaitu motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar.

5. Bentuk-bentuk Motivasi dalam belajar

Dalam kegiatan pembelajaran peranan motivasi baik instrinsik maupun ekstrinsik sangat diperlukan. Ada beberapa bentuk motivasi yang dapat dimanfaatkan dalam rangka untuk mengarahkan belajar anak didik di kelas, sebagai berikut:⁴⁶

- a. Memberi angka
Angka dimaksud adalah sebagai simbol atau nilai dari hasil aktivitas belajar anak didik. Angka yang diberikan kepada setiap anak didik biasanya bervariasi, sesuai hasil ulangan yang telah mereka peroleh dari hasil penilaian guru, bukan karena belas kasihan guru.
- b. Hadiah
Hadiah adalah memberikan sesuatu kepada orang lain sebagai penghargaan atau kenang-kenangan. Hadiah juga dapat diartikan sebagai motivasi.

⁴⁶ *Ibid.*, hlm. 159-164

- c. **Kompetisi**
Kompetisi adalah persaingan, dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong anak didik agar mereka bergairah belajar. Kompetisi juga dapat dikatakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa.
- d. *Ego-Involvement*
Menumbuhkan kesadaran kepada siswa agar merasakan pentingnya tugas dan menerimanya sebagai tantangan sehingga bekerja keras mempertaruhkan harga diri, adalah salah satu bentuk motivasi yang cukup penting.
- e. **Pujian**
Apabila ada siswa yang sukses yang berhasil menyelesaikan tugas dengan baik perlu diberikan pujian. Pujian ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus merupakan motivasi yang baik.
- f. **Hukuman**
Hukuman sebagai *reinforcement* yang negative tetapi diberikan secara tepat dan bijak jadi alat motivasi.

Dengan adanya bentuk-bentuk motivasi belajar ini bisa untuk mengarahkan belajar siswa di dalam kelas sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang dicapai.

6. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar

Dalam kegiatan belajar mengajar peranan motivasi sangat diperlukan. Motivasi bagi siswa dapat mengembangkan aktifitas dan inisiatif, dapat mengarahkan akan memelihara ketekunan dalam melakukan kegiatan belajar. Dalam kaitannya dengan itu perlu diketahui ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar, yaitu:⁴⁷

- a. **Kematangan**
Dalam pemberian motivasi, faktor kematangan fisik, sosial dan psikis haruslah diperhatikan, karena hal itu dapat mempengaruhi motivasi.

⁴⁷ Mulyadi. *Psikologi Pendidikan*. (Malang: Biro Ilmiah Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel, 1991), hlm: 92-93

Seandainya dalam pemberian motivasi itu tidak memperhatikan kematangan, maka akan mengakibatkan frustrasi dan mengakibatkan hasil belajar tidak optimal.

- b. Usaha yang bertujuan
Setiap usaha yang dilakukan mempunyai tujuan yang ingin dicapai. Semakin jelas tujuan yang ingin dicapai, akan semakin kuat dorongan untuk belajar.
- c. Pengetahuan mengenai hasil dalam motivasi
Dengan mengetahui hasil belajar, siswa terdorong untuk lebih giat belajar. Apabila hasil belajar itu mengalami kemajuan, siswa akan berusaha untuk mempertahankan atau meningkatkan intensitas belajarnya untuk mendapatkan prestasi yang lebih baik di kemudian hari. Prestasi yang rendah menjadikan siswa giat belajar guna memperbaikinya.
- d. Partisipasi
Dalam kegiatan mengajar perlu diberikan kesempatan pada siswa untuk berpartisipasi dalam seluruh kegiatan belajar. Dengan demikian kebutuhan siswa akan kasih sayang dan kebersamaan dapat diketahui, karena siswa merasa dibutuhkan dalam kegiatan belajar itu.
- e. Penghargaan dan hukuman
Pemberian penghargaan itu dapat membangkitkan siswa untuk mempelajari atau mengerjakan sesuatu. Tujuan pemberian penghargaan berperan untuk membuat pendahuluan saja. Penghargaan adalah alat, bukan tujuan. Hendaknya diperhatikan agar penghargaan ini menjadi tujuan. Tujuan pemberian penghargaan dalam belajar adalah bahwa setelah seseorang menerima penghargaan karena telah melakukan kegiatan belajar yang baik, ia akan melanjutkan kegiatan belajarnya sendiri di luar kelas. Sedangkan hukuman sebagai *reinforcement* yang negatif tetapi kalau diberikan secara tepat dan bijak bisa menjadi alat motivasi. Mengenai ganjaran ini juga dijelaskan dalam Al-Qur'an surat An-Nisa' ayat 124 berikut ini :

وَمَنْ يَعْمَلْ مِنَ الصَّالِحَاتِ مِنْ ذَكَرٍ أَوْ أُنْثَىٰ وَهُوَ مُؤْمِنٌ فَأُولَٰئِكَ يَدْخُلُونَ

الْجَنَّةَ وَلَا يُظَلَّمُونَ نَقِيرًا ﴿١٢٤﴾

Artinya: “Barangsiapa yang mengerjakan amal-amal saleh, baik laki-laki maupun wanita sedang ia orang yang beriman, Maka mereka itu

masuk ke dalam surga dan mereka tidak dianiaya walau sedikitpun.”

(QS. An-Nisa'/04: 124)⁴⁸

7. Indikator Motivasi Belajar Siswa

Motivasi yang bekerja dalam diri individu mempunyai kekuatan yang berbeda-beda. Ada motif yang begitu kuat sehingga menguasai motif-motif lainnya. Motif yang paling kuat adalah motif yang menjadi sebab utama tingkah laku individu pada saat tertentu. Motif yang lemah hampir tidak mempunyai pengaruh pada tingkah laku individu. Motif yang kuat pada suatu saat akan menjadi sangat lemah karena ada motif lain yang lebih kuat pada saat itu.

Menurut Martin Handoko yang dikutip oleh Sadirman dalam bukunya menyatakan bahwa untuk mengetahui kekuatan motivasi belajar siswa, dapat dilihat dari beberapa indikator sebagai berikut:⁴⁹

1. Kuatnya kemauan untuk berbuat
2. Jumlah waktu yang disediakan untuk belajar
3. Kerelaan meninggalkan kewajiban atau tugas yang lain
4. Ketekunan dalam mengerjakan tugas.

Sedangkan menurut indikator motivasi belajar adalah sebagai berikut:⁵⁰

⁴⁸ Departemen Agama RI. *Op.Cit.*, hlm. 98

⁴⁹ Sadirman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Bandung: Rajawali Pers, 2009), hlm

⁵⁰ *Ibid.*, hlm. 81

1. Tekun menghadapi tugas.
2. Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa)
3. Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah orang dewasa.
4. Lebih senang bekerja mandiri.
5. Cepat bosan pada tugas- tugas rutin
6. Dapat mempertahankan pendapatnya.

Apabila seseorang memiliki ciri-ciri di atas berarti seseorang itu memiliki motivasi yang tinggi. Ciri-ciri motivasi seperti itu akan sangat penting dalam kegiatan belajar. Kegiatan belajar akan berhasil baik kalau siswa tekun mengerjakan tugas, ulet dalam memecahkan berbagai masalah dan hambatan secara mandiri, siswa yang belajar dengan baik tidak akan terjebak pada sesuatu yang rutinitas.

C. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengarahan atau latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan kesatuan nasional.⁵¹ Pendidikan Agama Islam yang pada hakikatnya merupakan sebuah proses situ, dalam pengembangannya juga dimaksud sebagai rumpun mata pelajaran yang diajarkan di sekolah maupun perguruan tinggi. Dengan demikian, Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat dimaknai dalam dua pengertian; 1) sebagai sebuah

⁵¹ Akmal Hawi, *Kompetensi Guru PAI*, (Palembang: IAIN Raden Fatah Press, 2013), cet 1, hlm. 21

proses penanaman ajaran agama Islam, 2) sebagai bahan kajian yang menjadi materi dari proses penanaman/pendidikan itu sendiri.⁵²

Dari pengertian di atas Muhaimin mengemukakan beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, yaitu sebagai berikut:⁵³

- a. Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar, yakni suatu kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan yang dilakukan secara berencana dan sadar atas tujuan yang hendak dicapai.
- b. Peserta didik yang hendak disiapkan untuk mencapai tujuan; dalam arti ada yang dibimbing, diajari dan dilatih dalam peningkatan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengalaman ajaran agama Islam.
- c. Pendidik atau Guru Pendidikan Agama Islam (GPAI) yang melakukan kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan secara sadar terhadap peserta didiknya untuk mencapai tujuan Pendidikan Agama Islam.
- d. Kegiatan (pembelajaran) Pendidikan Agama Islam; kegiatan pembelajaran diarahkan untuk meningkatkan keyakinan, pemahaman, penghayatan dan pengalaman ajaran agama Islam peserta didik; disamping untuk membentuk keshalehan (kualitas pribadi) juga sekaligus untuk membentuk keshalehan sosial.

Dari beberapa pengertian di atas dapat diambil kesimpulan bahwasanya Pendidikan Agama Islam adalah suatu kegiatan yang terencana yang disiapkan oleh guru untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, memahami, mengamalkan ajaran Islam dalam suatu kegiatan yang dibimbing langsung oleh guru agar ajaran yang akan diterima oleh siswa sesuai dengan tujuan untuk meningkatkan penghayatan dan pemahaman ajaran agama Islam.

⁵² Nazarudin Rahman, *Manajemen Pendidikan; Implementasi Konsep, Karakteristik dan Metodologi Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum*, (Yogyakarta: Pustaka Felicha, 2013), hlm. 8

⁵³ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam; Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), 75-76

2. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam, baik sebagai proses penanaman keimanan dan seterusnya maupun sebagai materi (bahan ajar) memiliki fungsi yang jelas. Fungsi pendidikan Agama Islam untuk sekolah/madrasah yaitu sebagai berikut:⁵⁴

- a. Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah Swt. yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga.
- b. Penanaman nilai, sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.
- c. Penyesuaian mental, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam.
- d. Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan, dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran dalam kehidupan sehari-hari.
- e. Pencegahan, yaitu untuk menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.
- f. Pengajaran, yaitu tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum, sistem dan fungsionalnya,
- g. Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus dibidang Agama Islam, agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain.

Dari beberapa fungsi di atas, pelajaran PAI memang sangat penting, agar peserta didik mampu untuk memahami proses hidup akan dijalannya.

Dan agar tidak terjadi kesalahpahaman ketika melaksanakan proses tersebut.

⁵⁴ Nazarudin Rahman, *Op.Cit.*, hlm 15-16

3. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam di sekolah/madrasah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.⁵⁵

Tujuan Pendidikan Agama Islam di atas merupakan turunan dari tujuan pendidikan nasional, suatu rumusan dalam UU No. 20 tahun 2003, berbunyi: “pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik 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.”

Oleh karena itu, berbicara Pendidikan Agama Islam, baik makna maupun tujuannya haruslah mengacu pada penanaman nilai-nilai Islam dan tidak dibenarkan melupakan etika sosial atau moralitas sosial. Penanaman nilai-nilai ini juga dalam rangka menuai keberhasilan hidup di dunia bagi anak didik yang kemudian akan mampu membuahkan kebaikan di akhirat kelak.

⁵⁵ Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 18

4. Karakteristik Pendidikan Agama Islam

Setiap mata pelajaran memiliki ciri khas atau karakteristik tertentu yang dapat membedakan dengan mata pelajaran lainnya, tidak terkecuali mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Karakteristik Pendidikan Agama Islam dimaksud sebagai berikut:⁵⁶

- a. PAI merupakan rumpun mata pelajaran yang dikembangkan dari ajaran-ajaran pokok (dasar) yang terdapat dalam agama Islam.
- b. Tujuan PAI adalah untuk terbentuknya peserta didik yang beriman dan bertaqwa kepada Allah Swt., berbudi pekerti yang luhur (berakhlak mulia), memiliki pengetahuan tentang ajaran pokok Agama Islam dan mengamalkannya di kehidupan sehari-hari.
- c. PAI, sebagai sebuah program pembelajaran, diarahkan untuk menjaga aqidah dan ketaqwaan, menjadi landasan untuk lebih rajin mempelajari ilmu-ilmu, mendorong peserta didik untuk berfikir kritis, serta menjadi landasan dalam kehidupan sehari-hari di masyarakat.
- d. Pembelajaran PAI tidak hanya menekankan penguasaan kompetensi kognitif saja, tetapi juga afektif dan psikomotoriknya.
- e. Isi mata pelajaran PAI didasarkan dan dikembangkan dari ketentuan-ketentuan yang ada dalam dua sumber pokok ajaran Islam, yaitu Al-Qur'an dan As-Sunnah.
- f. Materi PAI dikembangkan dari kerangka dasar ajaran Islam, yaitu aqidah, syari'ah dan akhlak.
- g. Output program pembelajaran PAI di sekolah/madrasah adalah terbentuknya peserta didik yang memiliki akhlak mulia (budi pekerti luhur) yang merupakan misi utama dari diutusnya Nabi Muhammad saw. di dunia ini.

5. Ruang Lingkup Pembelajaran PAI

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam meliputi aspek-aspek sebagai lingkup:⁵⁷

- a. Al-Qur'an dan Hadits
- b. Aqidah

⁵⁶ Nazarudin Rahman, *Op.Cit.*, hlm.9-11

⁵⁷ *Ibid.*, hlm. 67

- c. Akhlak
- d. Fiqih
- e. Tarikh dan Kebudayaan Islam

Pendidikan Agama Islam menekankan keseimbangan, keselarasan, dan keserasian antara hubungan manusia dengan Allah Swt., hubungan manusia dengan sesama manusia, manusia dengan diri sendiri, dan hubungan manusia dengan alam sekitarnya.

6. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

SK & KD yang digunakan oleh SMP PGRI Betung terdapat dalam bagan sebagai berikut:

Tabel 4

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Tarikh dan Kebudayaan Islam	8.1 Menjelaskan sejarah Nabi Muhammad SAW
8. Memahami sejarah Nabi Muhammad Saw.	8.2 Menjelaskan misi Nabi Muhammad untuk semua manusia dan bangsa

Sumber data: Dokumen Prangkat Pembelajaran PAI SMP PGRI Betung.