

**PENGEMBANGAN STRATEGI PEMBELAJARAN  
KOLABORASI *PUZZLE* DENGAN *ROLE PLAY*  
DALAM MEWUJUDKAN *STUDENT CENTERED LEARNING* (SCL)  
PADA PEMBELAJARAN FIKIH KELAS X DI MAN 2 SLEMAN**



**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Strata Satu Pendidikan

Disusun Oleh:

**Arifah Nur'aini Syamsiana**

**NIM.15410007**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA**

**2019**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arifah Nur'aini Syamsiana

NIM : 15410007

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya skripsi saya ini adalah asli hasil karya atau penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain. Jika ternyata dikemudian hari terbukti plagiasi maka kami bersedia untuk ditinjau kembali hak kesarjanaan saya.

Yogyakarta, 3 Mei 2019  
Yang Menyatakan,



Arifah Nur'aini Syamsiana  
NIM. 15410007

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penayang, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arifah Nur'aini Syamsiana  
NIM : 15410007  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya tidak menuntut jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta (atas pemakaian jilbab dalam ijazah strata satu saya) seandainya suatu hari terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan dengan penuh kesadaran ridha Allah swt.

Yogyakarta, 3 Mei 2019



**Arifah Nur'aini Syamsiana**  
NIM. 15410007



## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal : Skripsi  
Lamp. : 3 eksemplar

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta  
Yogyakarta

Assalamu'alaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Arifah Nur'aini Syamsiana  
NIM : 15410007  
Judul Skripsi : Pengembangan Strategi Pembelajaran *Puzzle Collaboration with Role Play* (Puzcolropa) dalam Mewujudkan *Student Centered Learning* (SCL) pada Pembelajaran Fikih Kelas X MAN 2 Sleman

sudah dapat diajukan kepada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu Pendidikan Agama Islam

Dengan ini kami mengharap agar skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 3 Mei 2019  
Pembimbing

**Dr. H. Suwadi, M.Ag., M.Pd.**  
NIP. 19701015 199603 1 001





**PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR**

Nomor : B-062/Un.02/DT/PP.05.3/5/2019

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul :

PENGEMBANGAN STRATEGI PEMBELAJARAN KOLABORASI *PUZZLE*  
DENGAN *ROLE PLAY* DALAM MEWUJUDKAN *STUDENT CENTERED LEARNING (SCL)*  
PADA PEMBELAJARAN FIKIH KELAS X DI MAN 2 SLEMAN

Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Arifah Nur'aini Syamsiana

NIM : 15410007

Telah dimunaqasyahkan pada : Hari Rabu tanggal 15 Mei 2019

Nilai Munaqasyah : A

Dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga.

**TIM MUNAQASYAH :**

Ketua Sidang

Dr. H. Suwadi, M.Ag., M.Pd.  
NIP. 19701015 199603 1 001

Penguji I

Drs. Moch. Fuad, M.Pd.  
NIP. 19570626 198803 1 003

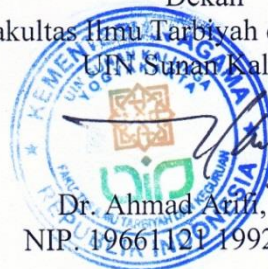
Penguji II

Drs. H. Radino, M.Ag.  
NIP. 19660904 199403 1 001

Yogyakarta, 28 MAY 2019

Dekan

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Sunan Kalijaga



Dr. Ahmad Arif, M.Ag.  
NIP. 19661121 199203 1 002

## MOTTO

لَا يُكَلِّفُ اللَّهُ نَفْسًا إِلَّا وُسْعَهَا<sup>١</sup> لَهَا مَا كَسَبَتْ وَعَلَيْهَا مَا اكْتَسَبَتْ<sup>٢</sup>

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya. Ia mendapat pahala (dari kebajikan) yang diusahakannya dan ia mendapat siksa (dari kejahatannya) yang dikerjakannya.<sup>1</sup>



---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: PT Sygma Examedia Arkanleema, 2009), QS. Al-Baqarah : 186, hal. 49.

## **PERSEMBAHAN**

SKRIPSI INI DIPERSEMBAHKAN UNTUK:

ALMAMATER TERCINTA

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ، أَشْهَدُ أَنْ لَا إِلَهَ إِلَّا اللَّهُ وَ أَشْهَدُ أَنَّ مُحَمَّدًا رَسُولُ اللَّهِ، وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ وَأَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ، أَمَا بَعْدُ.

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan pertolongan-Nya. Shalawat serta salam semoga senantiasa tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW, keluarganya, sahabatnya dan para penerus risalah dakwahnya hingga akhir zaman.

Penyusunan skripsi ini adalah kajian singkat tentang “Pengembangan Strategi Pembelajaran Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play* dalam Mewujudkan *Student Centered Learning* (SCL) pada Pembelajaran Fikih Kelas X di MAN 2 Sleman”. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan tanpa arahan, bimbingan, dukungan dan bantuan dari semua pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati dan rasa hormat penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

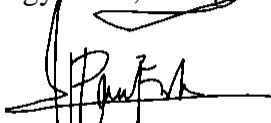
1. Prof. Drs. KH. Yudian Wahyudi, MA., Ph.D, selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Dr. Ahmad Arifi, M.Ag selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Bapak Dr. Karwadi, M.Ag selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Ibu Dwi Ratnasari, S.Ag., M.Ag selaku Sekertaris Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.



3. Bapak Dr. Suwadi, M.Ag.,M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Skripsi, Bapak Dr. Usman, M.Ag., selaku Dosen Pembimbing Akademik. Segenap dosen, pegawai dan civitas akademik di lingkungan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Guru, karyawan dan siswa-siswi MAN 2 Sleman, khususnya Bapak Rahmat Prahara,S.Ag., dan siswa-siswi kelas X IPA MAN 2 Sleman
5. Keluarga tercinta, Bapak Sahlan dan Ibu Aminatun yang terus memberikan doa, semangat, dan bantuan secara moril maupun materiil kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan tugas akhir ini. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada kakak tercinta, Wahid Mustaqin, dan adik tercinta, Sofia Rahmawati yang senantiasa memberikan doa dan motivasinya.
6. Teman-teman Bintang khususnya PAI A (Septi, Elia, Erlina, dan Aulia) serta teman-teman KKN-96 dusun Jeruk yang banyak memberikan doa dan cermin kepada penulis agar terus menjadi pribadi yang lebih baik.
7. Semua pihak yang telah ikut berjasa dalam penyusunan skripsi ini, yang mungkin tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Penulis mengakui kekurangan dan keterbatasan kemampuan dalam menyusun skripsi ini, maka penulis harapkan kritik dan saran yang bersifat konstruktif, evaluatif dari semua pihak guna kesempurnaan skripsi ini.

Yogyakarta, 15 April 2019

  
**Arifah Nuraini Syamsiana**  
NIM. 15410007

## ABSTRAK

ARIFAH NUR'AINI SYAMSIANA, *Pengembangan Strategi Pembelajaran Kolaborasi Puzzle dengan Role Play dalam Mewujudkan Student Centered Learning (SCL) pada Pembelajaran Fikih Kelas X di MAN 2 Sleman*. Skripsi. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, 2019.

Penelitian ini berangkat dari persoalan rendahnya peran peserta didik dalam pembelajaran Fikih. Seharusnya pendidik mampu menempatkan peserta didik sebagai subjek didik agar terwujud pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Hal tersebut dapat dilakukan misalnya dengan mengaitkan pendidikan dan permainan melalui strategi pembelajaran aktif agar peserta didik tertarik dan aktif dalam belajar Fikih. Berangkat dari permasalahan tersebut, maka penulis akan mengembangkan strategi pembelajaran Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play* sebagai upaya mewujudkan *student centered learning* (SCL).

Penelitian ini menggunakan metode *research and development* (R&D). Langkah-langkah penelitian mengacu pada Borg & Gall yang dipadukan dengan Nieveen menjadi 4 tahap yaitu *preliminary research*, *prototyping stage*, *assesment stage*, dan produk final. Subjek penelitian adalah kelas X IPA I, X IPA II dan X IPA III MAN 2 Sleman. Uji coba produk dilakukan dua tahap yaitu uji coba terbatas dan uji coba diperluas. Data dikumpulkan melalui wawancara, studi pustaka, kuisioner, tes, dan observasi. Produk dari penelitian ini adalah berupa strategi pembelajaran Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play* dan perangkat pendukungnya yaitu buku prosedur strategi pembelajaran dan RPP. Analisis data dilakukan dengan metode deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Pengembangan strategi pembelajaran kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play* dalam mewujudkan (SCL) dinyatakan berhasil. Hal tersebut didasarkan pada hasil validasi prosedur strategi pembelajaran sebesar 3,717 termasuk kategori sangat baik, dan validasi perangkat pendukung pembelajaran berupa RPP sebesar 3,653 termasuk kategori sangat baik; 2) Penerapan strategi pembelajaran dalam mewujudkan SCL dapat diterapkan dalam proses pembelajaran dengan baik. Hal tersebut didasarkan pada hasil penelitian bahwa rata-rata data angket keterterapan strategi pembelajaran sebesar 3,24 termasuk kategori baik, dan data rata-rata hasil observasi keterterapan strategi pembelajaran sebesar 3,4 termasuk kategori baik; 3) Hasil pengembangan strategi pembelajaran kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play* dalam mewujudkan SCL secara umum dinyatakan berhasil. Hal tersebut terlihat pada respon peserta didik dalam pembelajaran dinyatakan baik dan respon peserta didik pada uji coba terbatas adalah sebesar 3,285 termasuk kategori baik dan pada uji coba diperluas adalah sebesar 3,345 termasuk kategori baik. Strategi ini berhasil peningkatan nilai *posttest* pada kelas X IPA I adalah 10,333, X IPA II, adalah 27,241; kelas X IPA III adalah 27,4135 yang berarti bahwa rata-rata nilai *posttest* mengalami kenaikan dibandingkan dengan rata-rata nilai *pretest*. Adapun rata-rata hasil observasi aktivitas peserta didik pada uji coba terbatas adalah sebesar 3,285 termasuk kategori baik dan rata-rata pada uji coba diperluas adalah sebesar 3,345 termasuk kategori baik.

**Kata Kunci:** strategi pembelajaran, Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play*, *student centered learning* (SCL)

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN SURAT PERNYATAAN KEASLIAN .....	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN BERJILBAB.....	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
HALAMAN MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
HALAMAN KATA PENGANTAR.....	viii
HALAMAN ABSTRAK.....	x
HALAMAN DAFTAR ISI .....	xi
HALAMAN DAFTAR GAMBAR.....	xiii
HALAMAN DAFTAR TABEL .....	xiv
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	7
D. Kajian Pustaka .....	9
E. Landasan Teori.....	14
F. Metode Penelitian .....	31
G. Sistematika Pembahasan.....	51
BAB II GAMBARAN UMUM MAN 2 SLEMAN .....	53
A. Letak dan Keadaan Geografis.....	53
B. Sejarah Perkembangan MAN 2 Sleman .....	55
C. Visi, Misi, dan Tujuan .....	58
D. Struktur Organisasi .....	60
E. Guru, Karyawan dan Siswa.....	61
F. Kondisi Pembelajaran Fikih di MAN 2 Sleman .....	
G. Keadaan Sarana dan Prasarana .....	70
BAB III PENGEMBANGAN STRATEGI PEMBELAJARAN KOLABORASI <i>PUZZLE</i> DENGAN <i>ROLE PLAY</i> DALAM MEWUJUDKAN <i>STUDENT CENTERED LEARNING</i> (SCL) .....	72
A. Pengembangan Strategi Pembelajaran Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i> dalam Mewujudkan <i>Student Centered</i>	

<i>Learning</i> (SCL) pada Pembelajaran Fikih Kelas X di MAN 2 Sleman.....	72
B. Penerapan Strategi Pembelajaran Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i> Dalam Mewujudkan <i>Student Centered Learning</i> (SCL) pada Pembelajaran Fikih Kelas X di MAN 2 Sleman .....	113
C. Hasil Pengembangan Strategi Pembelajaran Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i> Dalam Mewujudkan <i>Student</i> <i>Centered Learning</i> (SCL) pada Pembelajaran Fikih Kelas X di MAN 2 Sleman .....	122
BAB IV PENUTUP.....	139
A. Kesimpulan .....	139
B. Keterbatasan Penelitian.....	141
C. Saran .....	141
DAFTAR PUSTAKA .....	143
DAFTAR LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	145





## DAFTAR GAMBAR

Gambar I : Piramida Pembelajaran.....	26
Gambar II : Langkah-langkah <i>research and development</i> yang diadaptasi dari perpaduan antara Nieveen dan Borg&Gall.....	36
Gambar III : Struktur Organisasi MAN 2 Sleman Tahun Pelajaran 2018/2019 ...	61
Gambar IV : Peta Konsep materi wakaf .....	79
Gambar V : Peta Konsep Materi Hibah .....	80
Gambar VI : Langkah-langkah Pembelajaran .....	99

## DAFTAR TABEL

Tabel I	: Aspek Prosedur Strategi Pembelajaran yang Dinilai oleh Ahli ..	39
Tabel II	: Aspek Angket Respon Siswa .....	42
Tabel III	: Aspek Lembar Pengamatan Keterterapan Strategi Pembelajaran oleh Pengguna/Guru .....	43
Tabel IV	: Aspek Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Keterterapan Strategi Pembelajaran oleh Guru .....	44
Tabel V	: Kategorisasi Data Kuisisioner.....	46
Tabel VI	: Kategorisasi Data Kuesioner .....	47
Tabel VII	: Susunan Pengurus Komite.....	57
Tabel VIII	: Data Keadaan Guru .....	62
Tabel IX	: Daftar Nama Karyawan.....	64
Tabel X	: Jumlah Siswa dari tahun 2015/2016 – 2018/2019.....	69
Tabel XI	: Aspek Pembelajaran Peserta Didik .....	81
Tabel XII	: Aspek Aktivitas Peserta Didik .....	81
Tabel XIII	: Kompetensi Dasar dan Indikator Materi Pembelajaran .....	82
Tabel XIV	: Rekapitulasi Data Validasi Prosedur Strategi Pembelajaran Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i> .....	104
Tabel XV	: Rekapitulasi Data Validasi Terhadap Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	105
Tabel XVI	: Data Angket Keterterapan Strategi Pembelajaran (Respon Guru) pada Uji Coba Terbatas .....	116
Tabel XVII	: Data Angket Keterterapan Strategi Pembelajaran (Respon Guru) pada Uji Coba Diperluas .....	117
Tabel XVIII	: Data Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran oleh Guru pada Uji Coba Terbatas .....	118
Tabel XIX	: Data Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran oleh Guru pada Uji Coba Diperluas .....	119
Tabel XX	: Rekapitulasi Rata-rata Skor Data Keterterapan Strategi Pembelajaran .....	121

Tabel XXI	: Data Respon Peserta Didik pada Uji Coba Terbatas .....	136
Tabel XXII	: Data Respon Peserta Didik pada Uji Coba Diperluas .....	137
Tabel XXIII	: Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas X IPA I.....	123
Tabel XXIV	: Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas X IPA II.....	124
Tabel XXV	: Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas X IPA III .....	125
Tabel XXVI	: Hasil Uji Normalitas Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas X IPA I.....	127
Tabel XXVII	: Hasil Uji Normalitas Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas X IPA II.....	128
Tabel XXVIII	: Hasil Uji Normalitas Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas X IPA III .....	128
Tabel XXIX	: Korelasi Sampel Berpasangan Kelas X IPA I.....	130
Tabel XXX	: Hasil Uji-t Sampel Berpasangan Kelas X IPA I.....	130
Tabel XXXI	: Korelasi Sampel Berpasangan Kelas X IPA II.....	131
Tabel XXXII	: Hasil Uji-t Sampel Berpasangan Kelas X IPA II .....	131
Tabel XXXIII	: Korelasi Sampel Berpasangan Kelas X IPA III .....	132
Tabel XXXIV	: Hasil Uji-t Sampel Berpasangan Kelas X IPA III.....	132
Tabel XXXV	: Data Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik (Penerapan SCL) pada Uji Coba Terbatas .....	134
Tabel XXXVI	: Data Hasil Observasi Aktivitas Peserta Didik (Penerapan SCL) Pada Uji Coba Diperluas .....	134

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	: Aspek RPP yang dinilai oleh ahli pendidikan.....	146
Lampiran II	: Aspek Angket Keterterapan Strategi Pembelajaran.....	148
Lampiran III	: Tujuan Khusus Madrasah 4 tahun kedepan .....	150
Lampiran IV	: Daftar Nama Guru MAN 2 Sleman .....	152
Lampiran V	: Prestasi Akademik dan Non Akademik Siswa MAN 2 Sleman .....	154
Lampiran VI	: Keadaan sarana dan prasarana MAN 2 Sleman .....	161
Lampiran VII	: Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i> .....	166
Lampiran VIII	: Instrumen Penelitian Lembar Validasi Prosedur Strategi Pembelajaran Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i> .....	168
Lampiran IX	: Instrumen Penelitian Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	170
Lampiran X	: Instrumen Penelitian Angket Keterterapan Strategi Pembelajaran Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i> .....	173
Lampiran XI	: Instrumen Penelitian Lembar Pengamatan Keterterapan Strategi Pembelajaran .....	175
Lampiran XII	: Instrumen Penelitian Angket Respon Peserta Didik terhadap Penerapan Strategi Pembelajaran Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i> .....	177
Lampiran XIII	: Instrumen Penelitian Lembar Pengamatan Aktivitas	



	Peserta Didik.....	179
Lampiran XIV	: Lembar Soal <i>Pretest</i> .....	180
Lampiran XV	: Lembar Soal <i>Posttest</i> .....	182
Lampiran XVI	: Hasil Validasi Prosedur Strategi Pembelajaran Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i> .....	184
Lampiran XVII	: Hasil Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran .....	190
Lampiran XVIII	: Hasil Angket Keterterapan Strategi Pembelajaran Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i> .....	199
Lampiran XIX	: Hasil Pengamatan Keterterapan Strategi Pembelajaran.....	207
Lampiran XX	: Rekapitulasi Hasil Kuisisioner Angket Respon Peserta Didik terhadap Penerapan Strategi Pembelajaran Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i> .....	215
Lampiran XXI	: Hasil Pengamatan Aktivitas Peserta Didik .....	219
Lampiran XXII	: Produk Akhir Pengembangan Strategi Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i> .....	223
Lampiran XXIII	: Fotokopi Bukti Seminar Proposal .....	273
Lampiran XXIV	: Fotokopi Sertifikat Magang II .....	274
Lampiran XXV	: Fotokopi Sertifikat Magang III .....	275
Lampiran XXVI	: Fotokopi Sertifikat KKN.....	276
Lampiran XXVII	: Fotokopi Sertifikat TOAFL .....	277
Lampiran XXVIII	: Fotokopi Sertifikat TOEFL.....	278
Lampiran XXIX	: Fotokopi Sertifikat ICT.....	279
Lampiran XXX	: Fotokopi KTM .....	280

Lampiran XXXI : Fotokopi KRS Semester VIII.....	281
Lampiran XXXII: Fotokopi Sertifikat SOSPEM.....	282
Lampiran XXXIII: Fotokopi Sertifikat OPAK .....	283
Lampiran XXXIV : Daftar Riwayat Hidup Penulis .....	284



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Rendahnya peran peserta didik dalam pembelajaran menjadi evaluasi bersama. Nampaknya rendahnya peran peserta didik dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah praktik pembelajaran yang kurang kondusif. Ronald Gross dalam bukunya Suyono & Hariyanto, mengatakan bahwasanya sebagai akibat praktik belajar yang kurang kondusif, tidak demokratis, tidak memberikan kesempatan untuk berkreasi dan belum mengembangkan seluruh potensi anak didik secara optimal, telah mengidentifikasi enam mitos tentang belajar, yaitu: (1) belajar itu membosankan; (2) belajar hanya terkait dengan materi dan keterampilan yang diberikan sekolah; (3) pembelajar harus pasif, menerima dan mengikuti apa yang diberikan guru; (4) di dalam belajar, si pembelajar di bawah perintah dan aturan guru; (5) belajar harus sistematis, logis, dan terencana; dan (6) belajar harus mengikuti seluruh program yang telah ditentukan.<sup>1</sup> Dari 6 mitos tersebut memang bukan sekedar mitos. Namun menjadi hal nyata yang terjadi di sekolah.

Prashnig dalam bukunya Hamruni yang berjudul *Pembelajaran Berbasis Edutainment* menyatakan bahwa dilema pembelajaran selama ini berfokus pada “cara mengajarkan” materi pembelajaran, bukan pada “apa”

---

<sup>1</sup> Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*, (Bandung: Rosda Karya, 2011), hal. 11.

yang akan diajarkan.<sup>2</sup> Lingkungan formal dan metode-metode pengajaran tradisional secara berkelanjutan telah melemahkan kepekaan anak-anak terhadap kapasitas mereka yang terpenting dalam pembelajaran. Pengalaman pendidikan secara keseluruhan yang telah mengubah anak-anak yang penuh energi, dengan rasa ingin tahu besar dan bersemangat, menjadi siswa yang sering terlihat lelah, tidak berminat, gelisah, bosan, dan frustrasi. Hal ini benar-benar terjadi di sekolah-sekolah.

Pembelajaran yang berlangsung dan dilakukan dengan pendekatan yang bersifat memaksa ini menciptakan suasana pembelajaran yang tidak nyaman, menimbulkan rasa takut, dan bahkan bisa membuat stres. Kondisi yang tidak kondusif ini sangatlah tidak mendukung tercapainya proses dan hasil belajar yang optimal, bahkan sebaliknya bisa menggagalkannya. Belajar tidak pernah akan berhasil dalam arti yang sesungguhnya bila dilakukan dalam suasana yang menakutkan, belajar hanya akan efektif bila suasananya – suasana hati anak didik- berada dalam kondisi yang menyenangkan.<sup>3</sup>

Oleh itu beberapa faktor yang perlu diperhatikan, antaranya adalah faktor dari dalam diri individu dan faktor dari luar individu. Faktor dari dalam individu misalnya minat, intelegensi, keinginan, perasaan, motivasi maupun kepercayaan yang ada pada dirinya sendiri. Sedangkan faktor dari luar diri individu misalnya; suasana belajar, ruangan belajar metode pengajaran dan bahan pengajaran untuk mengoptimalkan faktor-faktor tersebut dalam belajar

---

<sup>2</sup> Hamruni, *Pembelajaran Berbasis Edutainment*, (Yogyakarta: CV. Investidaya, 2015), hal. 19.

<sup>3</sup> *Ibid.*, hal. 5.



diperlukan adanya suatu metode yang tepat di dalam menyampaikan materi pelajaran karena penggunaan suatu metode yang mempengaruhi hasil atau prestasi peserta didik. Hal ini berarti bahwa guru-guru diharapkan dapat menerapkan metode belajar mengajar yang tepat.<sup>4</sup>

Menurut KMA No. 165 tahun 2014 menyatakan bahwa tujuan dari mata pelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah adalah untuk: (1) Mengetahui dan memahami prinsip-prinsip, kaidah-kaidah dan tatacara pelaksanaan hukum Islam baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah untuk dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial; dan (2) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dan baik, sebagai perwujudan dari ketaatan dalam menjalankan ajaran agama Islam baik dalam hubungan manusia dengan Allah swt., dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, dan makhluk lainnya maupun hubungan dengan lingkungannya.<sup>5</sup>

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan di MAN 2 Sleman, ketika penulis melakukan magang III khususnya pada mata pelajaran Fiqih, diperoleh informasi bahwa selama ini proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru kurang bervariasi. Selain itu, ada beberapa guru ketika sedang menjelaskan, maka peserta didiknya tidur.<sup>6</sup> Hal tersebut diperkuat oleh

---

<sup>4</sup>Sulisworo, Dwi and Suryani, Fadiyah (2014). *The Effect of Cooperative Learning, Motivation and Information Technology Literacy to Achievement*. Vol 4, No 21 .

<sup>5</sup> KMA No 165 tahun 2014, hal. 37, yang dapat diakses melalui laman <https://jabar.kemenag.go.id> tanggal 22 Januari 2019 pukul 12.15 WIB.

<sup>6</sup> Hasil observasi ketika pelaksanaan magang III yaitu pada tanggal 16 Oktober 2018 di kelas X IPA I pada saat mata pelajaran fiqih pada jam pelajaran yang ke 5-6 yaitu sekitar pukul 10.15-11.45 WIB.

pernyataan peserta didik bahwasanya, ia sering bosan dan jenuh dalam pembelajaran Fikih.<sup>7</sup>

Apabila strategi pembelajaran yang digunakan hanya ceramah tanpa adanya variasi dan kolaborasi dengan strategi aktif lainnya dimana Fikih merupakan materi yang banyak hafalan dan praktek maka kurang mampu menjadikan peserta didik belajar aktif. Seharusnya peserta didik dapat mempraktikkan langsung materi Fikih yang telah dipelajari. Misalnya, peserta didik dapat mempraktikkan dulu di dalam kelas agar paham dan dapat dipraktikkan dengan benar dalam kehidupan sehari-hari.

Selanjutnya Prashnig dalam bukunya Hamruni yang berjudul *Pembelajaran Berbasis Edutainment* mengemukakan rahasia mengajar dengan sukses, yakni fleksibilitas dan pencocokan gaya. Mencocokkan gaya belajar siswa dengan gaya mengajar yang tepat akan selalu menghasilkan interaksi yang sukses antara guru dan siswanya. Sedangkan sikap fleksibel dalam mencapai kecocokan gaya mengajarnya dengan gaya belajar siswa juga merupakan hal yang sangat penting. Disini para guru perlu lebih percaya diri dalam memilih metode-metode dan strategi-strategi mereka, sekaligus harus siap mencoba sesuatu yang berbeda bila metode yang biasa digunakan tidak lagi berhasil.<sup>8</sup>

Melihat permasalahan di atas, seharusnya pendidik mampu berkreasi dalam menciptakan ataupun mengembangkan strategi, metode ataupun strategi

---

<sup>7</sup> Wawancara singkat kepada salah seorang siswa bernama Rizal yang dilakukan saat pelaksanaan magang III yaitu pada tanggal 17 Oktober 2018 di kelas X IPA III sekitar pukul 12.30 WIB.

<sup>8</sup> Hamruni, *Pembelajaran Berbasis Edutainment*,..., hal. 19-20

pembelajaran dengan mengaitkan gaya belajar peserta didik dan materi mata pelajaran agar sinkron dan menjadi satu-kesatuan untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Memadukan pembelajaran dan permainan merupakan sebagai bentuk usaha untuk menjadikan siswa tidak bosan dan jenuh. Sebagai upaya untuk membentuk siswa aktif dalam pembelajaran dapat dilakukan misalnya dengan menciptakan strategi aktif yang tidak membosankan. Dalam hal ini penulis berusaha untuk mengembangkan produk strategi pembelajaran Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play*. Melalui strategi pembelajaran ini, siswa tidak hanya belajar namun akan dipadukan dengan permainan memecahkan masalah bersama teman sekelompok yang selanjutnya mengerjakan perintah dari tugas yang diberikan oleh pendidik. strategi pembelajaran aktif tersebut dapat menstimulasi seluruh siswa dapat beraktivitas secara aktif dan mengembangkan ide kreatif yang ada dalam dirinya. Strategi yang kembangkan adalah strategi pembelajaran Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play*.

## **B. Rumusan Masalah**

Bertitik tolak dari latar belakang masalah tersebut di atas, maka dapat dirumuskan beberapa pokok masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan strategi pembelajaran Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play* dalam mewujudkan *Student Centered Learning* (SCL) pada pembelajaran Fikih kelas X di MAN 2 Sleman?

2. Bagaimana penerapan strategi pembelajaran Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play* dalam mewujudkan *Student Centered Learning* (SCL) pada pembelajaran Fikih kelas X di MAN 2 Sleman?
3. Bagaimana hasil pengembangan strategi pembelajaran Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play* dalam mewujudkan *Student Centered Learning* (SCL) pada pembelajaran Fikih kelas X di MAN 2 Sleman?

### **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

#### **1. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang melandasi penelitian ini adalah

- a. Untuk mengetahui pengembangan strategi pembelajaran Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play* dalam mewujudkan *Student Centered Learning* (SCL) pada pembelajaran Fikih kelas X di MAN 2 Sleman.
- b. Untuk mengetahui penerapan strategi pembelajaran Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play* dalam mewujudkan *Student Centered Learning* (SCL) pada pembelajaran Fikih kelas X di MAN 2 Sleman.
- c. Untuk mengetahui hasil pengembangan strategi pembelajaran Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play* dalam mewujudkan *Student Centered Learning* (SCL) pada pembelajaran Fikih kelas X di MAN 2 Sleman.

#### **2. Kegunaan Penelitian**

- a. Aspek Teoretis

Pada aspek teoretis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Memberikan kontribusi pemikiran dalam pengembangan khasanah keilmuan, khususnya bidang pendidikan agama islam mata pelajaran Fikih dan pengembangan strategi pembelajaran.
- 2) Menambah wawasan keilmuan bagi peneliti umumnya dan bagi pembaca khususnya tentang strategi pembelajaran Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play* dalam pembelajaran Fikih sebagai upaya mewujudkan *Student Centered Learning*.
- 3) Untuk dijadikan bahan pertimbangan dalam pengembangan strategi pembelajaran sebagai upaya mewujudkan *Student Centered Learning*.

b. Aspek Praktis

Pada aspek praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat-manfaat sebagai berikut;

- 1) Bagi guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan contoh strategi pembelajaran sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih menarik.
- 2) Kepala madrasah, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan dalam pelaksanaan pelatihan kemampuan pedagogik guru.
- 3) Bagi Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan kebijakan yang

berimplikasi pada perubahan paradigma keilmuan, khususnya kurikulum.

- 4) Bagi UIN Sunan Kalijaga, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian keilmuan dan pengembangan kajian khususnya dibidang kebijakan pendidikan.
- 5) Bagi peneliti, dapat memberikan pengetahuan, pemahaman dan pengalaman bagaimana pengembangan strategi pembelajaran.

#### **D. Kajian Pustaka**

*Pertama*, tesis yang ditulis oleh Tanto Aljauharie Tantowie yang berjudul “*pengembangan strategi pembelajaran berbasis neorosians untuk meningkatkan karakter kreatif, kerja keras, dan rasa ingin tahu*”. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pembelajaran berbasis neurosains untuk meningkatkan karakter, mengetahui penerapannya, mengetahui efektivitasnya, dan mengetahui respon siswa terhadap strategi pembelajaran tersebut. Adapun hasil dari penelitian ini adalah langkah-langkah pembelajaran neurosains untuk meningkatkan karakter, keterterapan strategi dalam pembelajaran dalam kategori baik dan pembelajaran ini efektif untuk meningkatkan karakter peserta didik.<sup>9</sup>

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Tantowie dengan peneliti adalah sama-sama melakukan penelitian dengan menggunakan metode R&D yaitu mengembangkan produk berupa strategi pembelajaran. Selanjutnya

---

<sup>9</sup> Tanto Aljauharie Tantowie, “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Neorosians Untuk Meningkatkan Karakter Kreatif, Kerja Keras, Dan Rasa Ingin Tahu”, *Tesis*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2014.



perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah landasan pengembangan dan adanya karakter yang dikembangkan. Pada penelitian yang penulis lakukan adalah dengan menggunakan landasan pengembangan yang dibuat dan dimodifikasi sendiri dengan mengkolaborasikan antara permainan *Puzzle* dan metode pembelajaran *Role Play* menjadi Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play*. Selanjutnya tidak ada karakter khusus yang ditingkatkan, melainkan sebagai upaya wujud *Student Centered Learning* (SCL). Selanjutnya penelitian Tantowi dilakukan di MI sedangkan penelitian yang penulis lakukan adalah di MAN. Dalam penelitian Tantowi menggunakan langkah-langkah pengembangan 4D yaitu menurut Thiagrajan sedangkan langkah-langkah pengembangan yang dilakukan oleh penulis adalah menurut Borg & Gell yang dipadukan menurut Nieveen. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Tantowid dengan peneliti adalah sama-sama melakukan penelitian dengan menggunakan metode R&D yaitu mengembangkan produk berupa strategi pembelajaran.

*Kedua*, tesis yang ditulis oleh Ariani Tandi Padang dengan judul “*Pengembangan Strategi pembelajaran team assested individualization (TAI) making correction untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial siswa SMA pada mata pelajaran Akuntansi*”. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan strategi pembelajaran *Team Assessted Iindividualization* (TAI) khusus mata pelajaran Akuntansi yang dapat meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial siswa SMA. Adapun hasil dari penelitian ini adalah adanya pengembangan strategi pembelajaran dari TAI yang diberi nama TAI

*making correction* karena kegiatan saling mengoreksi dijadikan sebagai kegiatan utama. Berdasarkan hasil uji-t, strategi pembelajaran TAI tipe *making correction* lebih efektif meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial siswa SMA pada mata pelajaran Akuntansi.<sup>10</sup>

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama mengembangkan produk strategi pembelajaran. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah lingkup mata pelajaran dan karakter yang ditingkatkan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Ariani, melakukan pengembangan strategi pembelajaran pada mata pelajaran akuntansi sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial. Sedangkan pada penelitian yang penulis lakukan adalah pada mata pelajaran Fiqih untuk mewujudkan *Student Centered Learning* (SCL).

*Ketiga*, jurnal yang ditulis oleh Ismawati Alidha Nurhasanah, Atep Sujana, dan Ali Sudin yang berjudul “*penerapan metode Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk penerapan metode Role Playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa*”. Adapun hasil dari penelitian ini adalah adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah metode *Role Play* digunakan dalam pembelajaran.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup>Ariani Tandi Padang, “Pengembangan Model Pembelajaran *team assested individualization* (TAI) *making correction* untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial siswa SMA pada mata pelajaran Akuntansi”, *Tesis*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, 2015.

<sup>11</sup> Ismawati dkk, “Penerapan metode role playing untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi hubungan makhluk hidup dengan lingkungannya”, dalam *Jurnal Pena Ilmiah* Vol. 1, No 1, 2016.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama menggunakan metode *Role Play* dimana metode *Role Play* tersebut akan dibuktikan apakah mampu meningkatkan hasil belajar siswa atau tidak. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah pada mata pelajaran dan karakter yang ditingkatkan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Ismawati dkk. mengetahui penerapan strategi *Role Play* tanpa dikolaborasikan dengan permainan dan pada mata pelajaran Biologi sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar. Sedangkan pada penelitian yang peneliti lakukan adalah mengembangkan strategi pembelajaran dengan mengkolaborasikan dengan permainan yaitu *Role Play* dan *Puzzle* dan dilakukan pada mata pelajaran Fiqih untuk mewujudkan *Student Centered Learning* (SCL). Pada dilakukan oleh Ismawati dkk, menggunakan metode penelitian kualitatif sedangkan metode penelitian yang dilakukan penulis adalah dengan R&D atau *Research and Development*.

*Keempat*, skripsi yang ditulis oleh Mizanul Arifin yang berjudul “*pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe group investigation terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas XI Fiqih MAN 2 Sleman*”. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas XI Fiqih MAN 2 Sleman. Adapun hasil dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh strategi pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* terhadap aktivitas siswa di kelas XI Fiqih MAN 2 Sleman dan tidak ada

pengaruh strategi pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* terhadap hasil belajar siswa di kelas XI Fikih MAN 2 Sleman.<sup>12</sup>

Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah sama-sama menuliskan apakah ada pengaruh dan perbedaan setelah menggunakan strategi pembelajaran yang diteliti atau tidak. Selanjutnya penelitian ini juga sama-sama menggunakan sekolah yang sama dengan peneliti yaitu di MAN 2 Sleman. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah metode penelitian, strategi pembelajaran dan karakter yang ditingkatkan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Mizanul Arifin menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan strategi *group investigation* untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar dan aktivitas belajar. Sedangkan penelitian yang penulis lakukan adalah dengan menggunakan metode penelitian R&D *Research and Development* untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang memadukan antara strategi *Role Play* (edukasi) dan permainan *Puzzle* (entertainment) dalam mewujudkan *Student Centered Learning* (SCL).

## **E. Landasan Teori**

### **1. Pengertian Strategi Pembelajaran**

Secara umum, strategi mempunyai pengertian suatu garis-garis besar haluan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah

---

<sup>12</sup> Mizanul Arifin, "Pengaruh metode pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* terhadap aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas XI IPA MAN 2 Sleman", *Skripsi*, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017.

ditentukan.<sup>13</sup> Selanjutnya, istilah belajar dan pembelajaran berasal dari bahasa Inggris *learning* dan *instruction*. Belajar sering diberi batasan yang berbeda-beda tergantung sudut pandangnya. Hilgard dalam bukunya Syaiful Bahri Djamarah yang berjudul *Strategi Belajar Mengajar* mengatakan bahwa:

*Learning is the process by which an activity originates or is changed through responding to a situation, provide the changes can not be attributed to growth or the temporary state or the organism as in fatigue or under drugs.*<sup>14</sup>

Belajar merupakan suatu proses perubahan kegiatan dan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan tersebut tidak dapat disebut belajar apabila disebabkan oleh pertumbuhan atau keadaan, sementara seseorang seperti kelelahan atau di bawah pengaruh obat-obatan.<sup>15</sup>

Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, dan tingkah laku. Perubahan itu diperoleh melalui pengalaman (latihan) bukan dengan sendirinya berubah karena kematangan atau keadaan sementara.

Belajar pada dasarnya adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman. Pembentukan tingkah laku ini meliputi perubahan keterampilan, kebiasaan, sikap, pengetahuan, pemahaman, dan apresiasi.<sup>16</sup>

Maka, dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan

---

<sup>13</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hal. 5.

<sup>14</sup> Jamil Suprihatin, *Strategi Pembelajaran: teori dan aplikasi*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2013), hal. 13.

<sup>15</sup> *Ibid.*, hal. 13.

<sup>16</sup> *Ibid.*, hal. 14.

sebagai pola-pola umum kegiatan guru anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.<sup>17</sup>

Strategi pembelajaran adalah rangkaian kegiatan dalam proses pembelajaran yang terkait dengan pengelolaan siswa, pengelolaan guru, pengelolaan kegiatan pembelajaran, pengelolaan lingkungan belajar, pengelolaan sumber belajar, dan penilaian agar pembelajaran lebih efektif dan efisien sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.<sup>18</sup>

Gilstrap dan Martin dalam bukunya Syaiful Bahri yang berjudul *Strategi Belajar Mengajar* menyatakan bahwa strategi belajar pada hakikatnya sama dengan metode mengajar. Penggunaan berbagai metode mengajar yang difahami kekuatan dan kelemahannya, serta disesuaikan dengan berbagai pokok bahasan/topik pembelajaran pada hakikatnya merupakan penerapan strategi pembelajaran.<sup>19</sup>

Melihat pengertian di atas, penulis menyimpulkan bahwasanya strategi pembelajaran adalah pola umum dari serangkaian kegiatan pembelajaran yang didalamnya mencakup proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Menurut Syaiful Bahri, ada empat strategi dasar dalam belajar mengajar yang meliputi hal-hal berikut:

---

5. <sup>17</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hal.

<sup>18</sup> *Ibid.*, hal. 20.

<sup>19</sup> *Ibid.*, hal. 21.



- a. Mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian anak didik sebagaimana yang diharapkan.
- b. Memilih sistem pendekatan belajar mengajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat.
- c. Memilih dan menetapkan prosedur, metode, dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif sehingga dapat dijadikan pegangan oleh guru dalam menunaikan kegiatan mengajarnya.
- d. Menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan atau kriteria serta standar keberhasilan sehingga dapat dijadikan pedoman oleh guru dalam melaksanakan evaluasi hasil kegiatan belajar mengajar yang selanjutnya akan dijadikan umpan balik buat penyempurnaan sistem instruksional yang bersangkutan secara keseluruhan.<sup>20</sup>

## 2. Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play*

Dalam kenyataan tidak bisa disangkal bahwa kemampuan dasar kecerdasan para siswa sangat bervariasi secara individual. Karena itu, muncul teori belajar yang menitikberatkan upaya untuk membantu siswa agar sanggup mencapai perwujudan dirinya atau *self realization* sesuai dengan kemampuan dasar dan keunikan yang dimilikinya. Cara pendekatannya masih bersifat *enquiry-discovery based approaches*.

---

<sup>20</sup> *Ibid.*, hal. 5.

Karakteristik pokok metode ini antara lain bahwa guru hendaknya jangan membuat jarak terlalu tajam dengan siswa sebagai siswa senior yang selalu siap menjadi sumber atau konsultan yang berbicara. Taraf akhir dari proses belajar mengajar menurut pandangan ini adalah *self actualization* seoptimal mungkin dari setiap anak didik.<sup>21</sup>

Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play* merupakan produk strategi pembelajaran yang akan dikembangkan oleh penulis sebagai kolaborasi antara *education* dan *entertainment*. Memadukan antara permainan *Puzzle* dan metode pembelajaran *Role Play* sebagai satu kesatuan untuk dikembangkan dan diuji-cobakan kepada peserta didik.

*Puzzle* adalah mainan menyusun gambar, gambar diacak terlebih dahulu. Sehingga peserta didik mencoba menyusunnya di dalam bingkai dengan menghubungkan potongan-potongan kecil sehingga menjadi gambar utuh. Kepingan gambar *Puzzle* umumnya dibuat tidak simetris sehingga keping gambar itu unik dan membantu pemain dalam memudahkan menyusun.<sup>22</sup>

Menurut Hamdani, metode pembelajaran *Role Playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.<sup>23</sup> Bermain peran (*Role Playing*) merupakan salah

---

<sup>21</sup> *Ibid.*, hal. 28.

<sup>22</sup> <https://bidanku.com/manfaat-bermain-puzzle-untuk-anak> yang diakses pada tanggal 15 Januari 2019 pada pukul 10.38 WIB.

<sup>23</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setiam 2011), hal 87.

satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman.<sup>24</sup> Karena melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. *Role Playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar.<sup>25</sup>

Penerapan metode *role palying* memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran. Dengan kelebihan yang dimiliki oleh metode *Role Playing*, menimbulkan suasana yang baru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga membentuk siswa untuk berfikir lebih kreatif dan aktif. Karena penggunaan metode ini merupakan salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Manfaat dari pengaplikasian metode *Role Playing* yaitu siswa mampu untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut memungkinkan cara untuk mengubah perilaku dan sikap siswa sebagaimana siswa menerima setiap karakter yang diperankannya.<sup>26</sup>

Sehingga dapat disimpulkan bahwasanya strategi pembelajaran Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play* merupakan strategi pembelajaran

---

<sup>24</sup> Hamalik, *Proses belajar mengajar*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2001), hal. 214.

<sup>25</sup> *Ibid.*, hal. 214.

<sup>26</sup> *Ibid.*, hal. 214.

yang memadukan antara permainan *Puzzle* (permainan menyusun gambar yang bertujuan agar siswa aktif bergerak dan menyelesaikan masalah bersama dengan kelompok *Puzzle* yang ditemukan) dan strategi pembelajaran *Role Play* menjadi satu kesatuan untuk mewujudkan pembelajaran berbasis pada siswa sehingga akan terwujud pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

Memadukan permainan *Puzzle* dengan strategi pembelajaran *Role Play* akan memunculkan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan. Strategi pembelajaran Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play* juga akan memicu peserta didik bekerja sama memecahkan masalah. Peserta didik akan aktif membangun pengetahuannya dalam memori jangka panjang melalui diskusi dan pemecahan masalah yang ada dalam *Puzzle*. Peserta didik membangun pengetahuannya dengan berfikir kreatif dalam melakukan strategi *Role Play* (mempraktekkan materi pelajaran). Selanjutnya konsep pengembangan dari strategi pembelajaran aktif Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play* akan dijelaskan dalam buku prosedur strategi pembelajaran Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play* sebagai produk penulis.

### **3. Pembelajaran Fikih di Madrasah Aliyah**

Menurut KMA No. 165 tahun 2014, Fikih merupakan sistem atau seperangkat aturan yang mengatur hubungan manusia dengan Allah swt.

(*Hablum-Minallah*), sesama manusia (*Hablum-Minan-nas*), dan dengan makhluk lainnya (*Hablum Ma'al-Ghairi*).<sup>27</sup>

Karakteristik mata pelajaran Fiqih adalah menekankan pada pemahaman yang benar mengenai ketentuan hukum dalam islam serta kemampuan cara melaksanakan ibadah dan muamalah yang benar dan baik dalam kehidupan sehari-hari.<sup>28</sup>

Mata pelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah adalah salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang merupakan peningkatan dari Fiqih yang telah dipelajari oleh peserta didik di Madrasah Tsanawiyah. Peningkatan tersebut dilakukan dengan cara mempelajari, memperdalam serta memperkaya kajian Fiqih baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah, yang dilandasi oleh prinsip-prinsip dan kaidah-kaidah usul Fiqih serta menggali tujuan dan hikmahnya, sebagai persiapan untuk melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi dan untuk hidup bermasyarakat. Secara substansial, mata pelajaran Fiqih memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktikkan dan menerapkan hukum islam dalam kehidupan sehari-hari sebagai perwujudan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah swt., dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya ataupun lingkungannya.<sup>29</sup>

---

<sup>27</sup> KMA No 165 tahun 2014, hal. 37, yang dapat diakses melalui laman <https://jabar.kemenag.go.id> tanggal 22 Januari 2019 pukul 12.15 WIB.

<sup>28</sup> *Ibid.*, hal. 38.

<sup>29</sup> *Ibid.*, hal. 50-51.

Tujuan dari mata pelajaran Fikih di Madrasah Aliyah adalah untuk:

(1) Mengetahui dan memahami prinsip-prinsip, kaidah-kaidah dan tatacara pelaksanaan hukum Islam baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah untuk dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial; dan (2) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dan baik, sebagai perwujudan dari ketaatan dalam menjalankan ajaran agama Islam baik dalam hubungan manusia dengan Allah swt., dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, dan makhluk lainnya maupun hubungan dengan lingkungannya.<sup>30</sup>

Ruang lingkup mata pelajaran Fikih di Madrasah Aliyah meliputi: kajian tentang prinsip-prinsip ibadah dan syari'at dalam islam; hukum islam dan perundang-undangan tentang zakat dan haji, hikmah dan cara pengelolaannya; hikmah kurban dan akikah; ketentuan hukum islam tentang pengurusan jenazah; hukum islam tentang kepemilikan; konsep perekonomian dalam islam dan hikmahnya; hukum islam tentang pelepasan dan perubahan harta beserta hikmahnya; hukum islam tentang *wakalah* dan *sulhu* beserta hikmahnya; hukum islam tentang daman dan *kafalah* beserta hikmahnya; riba, bank dan asuransi; ketentuan islam tentang *jinayah*, *hudud* dan hikmahnya; ketentuan islam tentang peradilan dan hikmahnya; hukum islam tentang keluarga, waris; ketentuan islam tentang *siyasah syar'iyah*; sumber hukum islam dan hukum taklifi; dasar-

---

<sup>30</sup> *Ibid.*, hal. 50-51.



dasar *istinbat* dalam Fikih islam; kaidah-kaidah usul Fikih dan penerapannya.<sup>31</sup>

Dari pernyataan di atas, penulis menyimpulkan bahwasanya mata pembelajaran Fikih memiliki materi yang sangat kompleks. Begitu banyak teori yang perlu dihafalkan dan di praktekkan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya adalah materi terkait muamalah dan ibadah dimana materi tersebut memerlukan praktik agar dalam pelaksanaannya dalam kehidupan sehari-hari dapat sesuai dengan hukum islam. Sehingga pendidik perlu menerapkan strategi pembelajaran yang cocok untuk peserta didik.

#### **4. Perkembangan Anak Remaja (Kelas X SMA/MA)**

Menurut Piaget dalam bukunya Santrock yang berjudul *Masa Perkembangan Anak* menyatakan bahwa pada usia remaja, maka memasuki tahap operasional formal. Pemikiran operasional formal lebih abstrak daripada pemikiran operasional konkret. Remaja tidak lagi terbatas pada pengalaman nyata sebagai jangkar untuk berfikir. Mereka dapat menalar peristiwa yang kemungkinan adalah murni hipotesis atau proposisi abstrak, dan bahkan dapat mencoba untuk melakukan penalaran secara logis tentang mereka.<sup>32</sup>

Kualitas pemikiran abstrak selama tahap operasional formal terbukti pada kemampuan menyelesaikan masalah secara verbal pada remaja. Hal yang menyertai sifat abstrak pemikiran operasional formal

---

<sup>31</sup> *Ibid.*, hal. 53-54

<sup>32</sup> John W Santrock, *Masa Perkembangan Anak*, (Jakarta Salemba Humanika, 2011), hal. 345.

adalah bahwa pemikiran penuh dengan idealisme dan kemungkinan, terutama pada awal tahap operasional formal ketika asimilasi mendominasi.<sup>33</sup>

Pada saat yang bersamaan bahwa remaja berpikir lebih abstrak dan lebih ideal, mereka juga berpikir lebih logis mengenai konsep-konsep abstrak. Remaja mulai berpikir seperti seorang ilmuwan berpikir. Remaja membuat rencana untuk memecahkan masalah dan secara sistematis menguji solusi. Jenis pemecahan masalah seperti ini memerlukan penalaran hipotesis-deduktif (*hypothetical-deductive reasoning*). Penalaran seperti ini melibatkan membuat hipotesis dan menyimpulkan implikasinya yang menyediakan cara untuk menguji hipotesis. Jadi, pemikir operasional formal mengembangkan hipotesis mengenai cara-cara untuk memecahkan masalah dan kemudian secara sistematis menyimpulkan jalan terbaik untuk memecahkan masalah.<sup>34</sup> Dalam hal ini penalaran hipotesis-deduktif dapat diterapkan dalam permainan seperti permainan *Twenty Questions* atau permainan lain yang membutuhkan pemecahan masalah. Selanjutnya dalam hal ini, remaja akan diupayakan untuk menyelesaikan permainan *Puzzle* yang diintegrasikan dalam pembelajaran dengan metode *Role Play*. Dalam permainan *Puzzle* peserta didik akan dilatih untuk melakukan *problem solving* bersama temannya, dan dari hal tersebut peserta didik akan memperoleh pengalaman yang dapat disimpan dalam memori jangka panjang.

---

<sup>33</sup> *Ibid.*, hal. 346.

<sup>34</sup> *Ibid.*, hal. 346.

Remaja cenderung menjadi periode perkembangan penting bagi peningkatan *working memory*. Memori jangka panjang meningkat secara substansial di tahun-tahun masa kanak-kanak menengah dan akhir dan kemungkinan terus meningkat pada masa remaja meskipun hal tersebut belum didokumentasikan oleh peneliti. Memori jangka panjang bergantung pada aktivitas pembelajaran anak-anak dan partisipasinya remaja ketika belajar dan mengingat informasi.<sup>35</sup>

Perhatian dan memori adalah dimensi penting pemrosesan informasi, tetapi dimensi lainnya juga penting. Setelah remaja memperhatikan informasi dan menyimpannya, mereka dapat menggunakan informasi tersebut untuk terlibat dalam beberapa aktivitas kognitif tingkat tinggi seperti membuat keputusan dan berpikir kritis. Jenis proses kognitif tingkat tinggi yang kompleks ini sering disebut pemfungsian eksekutif. Pemfungsian eksekutif semakin kuat selama masa remaja.<sup>36</sup>

Melihat hal di atas, maka peserta didik yang memasuki tahap operasional formal, sudah seharusnya disuguhkan pembelajaran terkait dengan *problem solving*. Sehingga peserta didik akan berusaha berfikir secara logis terkait strategi-strategi dalam memecahkan masalah. Melalui pemecahan masalah tersebut, peserta didik akan memperoleh pengalaman belajar *problem solving* atas suatu peristiwa. Semakin banyak pengalaman yang diperoleh peserta didik pada masa remaja, maka akan tersimpan

---

<sup>35</sup> *Ibid.*, hal. 351.

<sup>36</sup> *Ibid.*, hal. 351.

dalam memori jangka panjang mereka. Apabila suatu saat peserta didik mengalami kejadian yang membutuhkan penyelesaian masalah, maka ia akan dengan mudah memecahkan masalah dengan berfikir logis.

Selanjutnya perkembangan sosio-emosional remaja adalah bahwasanya remaja lebih banyak menghabiskan waktu dengan teman sebayanya dimana teman sebaya tersebut dapat memberikan efek negatif dan positif.<sup>37</sup> Apabila pembelajaran disandingkan dengan sesama teman sebaya untuk melakukan hal positif seperti diskusi maka pembelajaran akan semakin menarik bagi peserta didik sekaligus sebagai tempat mereka berinteraksi. Selanjutnya untuk menghindari hal-hal negatif dalam pembelajaran, tugas guru adalah mengamati dan mengawasi, agar pembelajaran dapat dilakukan dengan baik.

##### **5. *Student Centered Learning* (SCL)**

*Student Centered Learning* (SCL) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang kini sangat populer di kalangan praktisi pendidikan di dunia. SCL dipercaya sangat efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran guna meraih hasil belajar siswa secara optimal.<sup>38</sup>

Angele Attard dan tim dari *Education International* (EI) dan *European Students Union* yang dimuat dalam Artikel Dede Rosyada di website [www.uinjkt.ac.id](http://www.uinjkt.ac.id) berpendapat bahwa proses belajar terbaik adalah dengan melibatkan para siswa untuk mempelajari materi pelajaran secara

---

<sup>37</sup> Laura A, King, *Psikologi Umum : Sebuah Pandangan Apresiatif*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2010), hal. 195.

<sup>38</sup> Dede Rosyada, *Student Centered Learning*, dalam artikel yang dimuat website <https://www.uinjkt.ac.id/id/student-centered-learning-2/> yang diakses pada tanggal 15 Januari 2019 pada pukul 11.38 WIB.

aktif. Angele Attard membuat perbandingan capaian hasil belajar tersebut seperti dideskripsikan dalam tabel berikut ini.



**Gambar I**  
**Piramida Pembelajaran<sup>39</sup>**

Dalam diagram di atas terlihat bahwa belajar dengan strategi *passive learning* melalui ceramah, membaca, audio-visual, dan demonstrasi hanya mampu menghasilkan pencapaian belajar paling tinggi 30%. Bahkan bila hanya mengandalkan audio-visual, membaca, dan kuliah, pencapaian materi pelajaran yang bisa melekat dan diingat siswa masing-masing hanya mencapai 20%, 10% dan bahkan 5%. Prosentase pencapaian demikian jauh berbeda dengan strategi belajar aktif melalui diskusi, praktik, atau mengajar orang lain. Pencapaian paling rendah dicatatkan metode diskusi 50%. Sedangkan praktek dan mengajar yang lain mencatatkan prosentase hasil belajar lebih tinggi, yakni 75% dan

<sup>39</sup>Dede Rosyada, *Student Centered Learning*, dalam artikel yang dimuat website <https://www.uinjkt.ac.id/id/student-centered-learning-2/> yang diakses pada tanggal 15 Januari 2019 pada pukul 11.38 WIB.

90%.<sup>40</sup> Melihat hal tersebut maka dapat terlihat bahwasanya peserta didik yang secara berkelompok mampu mempraktekkan langsung bahkan mengajarkan langsung materi merupakan hal yang sangat tepat untuk mewujudkan *Student Centered Learning* (SCL).

Dilihat dari pengertian, *Student Centered Learning*, terlihat bahwa SCL merupakan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dalam pengertian lain, dalam pendekatan ini para siswa menjadi pelaku aktif dalam kegiatan belajar. Ini berbeda dengan *Teacher Centred Learning* (TCL) dimana proses pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru atau pendidik. Definisi lebih rinci tentang SCL disampaikan Rodolfo P. Ang dari *Loyola School Ateneo de Manila University* yang dimuat dalam artikel Dede Rosyada di website [www.uinjkt.ac.id](http://www.uinjkt.ac.id). Menurutnya, SCL adalah strategi pembelajaran yang memfasilitasi para siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.<sup>41</sup>

Sebagai upaya untuk mewujudkan belajar aktif adalah dengan menerapkan SCL di sekolah. belajar aktif, merupakan belajar yang melibatkan siswa secara aktif dengan melibatkan multiindra dan dilaksanakan dengan menggunakan variasi metode pembelajaran.<sup>42</sup>

Selanjutnya Silberman membuat konsep belajar aktif yaitu:

---

<sup>40</sup>Dede Rosyada, *Student Centered Learning*, dalam artikel yang dimuat website <https://www.uinjkt.ac.id/id/student-centered-learning-2/> yang diakses pada tanggal 15 Januari 2019 pada pukul 11.38 WIB.

<sup>41</sup>Dede Rosyada, *Student Centered Learning*, dalam artikel yang dimuat website <https://www.uinjkt.ac.id/id/student-centered-learning-2/> yang diakses pada tanggal 15 Januari 2019 pada pukul 11.38 WIB.

<sup>42</sup>Hamruni, *Pembelajaran Berbasis Edutainment: Landasan Teori dan Metode Pembelajaran Aktif Menyenangkan*, (Yogyakarta: Investidaya, 2015), hal. 24.



*What I hear, I forget.*

*What I hear and see, I remember little.*

*What I hear, see, and ask questions about or discuss with someone else, I begin to understand.*

*What I hear, see, discuss, and do, I acquire knowledge and skill.*

*What I teach to another, I master.*<sup>43</sup>

Sebagai upaya mewujudkan belajar aktif kepada peserta didik, salah satunya adalah dengan menggunakan strategi *Role Play*. Dalam hal ini, penulis mengembangkan strategi *Role Play* menjadi Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play*. Strategi Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play* akan mengantarkan siswa berperan aktif dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran akan berpusat pada siswa.

Redolfo dalam artikel Dede Rusyada yang berjudul *Student Centered Learning* di website [www.uinjkt.ac.id](http://www.uinjkt.ac.id), menyatakan bahwa proses belajar yang berpusat pada siswa akan terjadi ketika pendidik dan siswa sama-sama aktif belajar. Dalam hal ini, para siswa difasilitasi melakukan eksplorasi bahan-bahan ajar dan mendiskusikan berbagai informasi yang didapat, sedangkan para pendidik aktif mendampingi mereka selama proses tersebut, termasuk mendorong mereka melakukan proses pencarian, diskusi, dan penyimpulan atas hasil diskusi mereka. Tuntutan pendidik untuk tetap memegang peranan aktif dalam proses belajar siswa menjadi penegasan bahwa dalam SCL tidak otomatis pendidik menjadi lebih santai dan tidak banyak beraktifitas. Sebaliknya, dalam pendekatan SCL pendidik harus lebih aktif membaca dan belajar bersama para siswa

---

<sup>43</sup>Melvin L Silberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nuansa Cendekia, 2016), hal. 23.

mereka. Dalam SCL, hubungan antara pendidik dan siswa adalah hubungan antara *senior learner* dengan *junior learner*.<sup>44</sup>

Angele Attard dari *Education International* dalam artikel Dede Rusyada yang berjudul *Student Centered Learning* di website [www.uinjkt.ac.id](http://www.uinjkt.ac.id) mengungkapkan, terdapat banyak manfaat proses belajar dengan pendekatan SCL baik bagi kalangan siswa maupun pendidik. Beberapa manfaat bagi kalangan siswa, antara lain :

- a. Menjadikan para siswa sebagai bagian integral dari komunitas akademik. Sebenarnya, siswa kini disebut sebagai *civitas academica*, akan tetapi, seringkali posisi itu tidak terwujud hanya karena pendidik tidak memperlakukan mereka sebagai masyarakat akademik, melainkan objek ceramah pendidik yang sekali waktu-diukur tingkat pemahamannya terhadap kandungan ceramah tersebut. Sebagai masyarakat akademik, tentu siswa memiliki hak untuk melakukan proses *inquiry*, proses pencarian dan pengkajian, serta proses pemahaman yang dilakukan oleh mereka sendiri.
- b. Meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini karena SCL memperlakukan siswa sebagai masyarakat akademik yang harus menguasai teori, mengaplikasikannya, dan terus melakukan kajian dan evaluasi atas teori tersebut. Selain itu, para siswa juga dituntut untuk mempresentasikan hasil kajiannya pada *peer group* dan

---

<sup>44</sup> Dede Rosyada, *Student Centered Learning*, dalam artikel yang dimuat website <https://www.uinjkt.ac.id/id/student-centered-learning-2/> yang diakses pada tanggal 15 Januari 2019 pada pukul 11.38 WIB.

pendidik pembinanya. Dengan demikian, siswa akan termotivasi untuk memperbanyak kegiatan belajar di luar kelas sehingga nantinya menjadi masyarakat pembelajar.

- c. Siswa menjadi lebih independen dan bertanggung jawab untuk terus belajar. Pembelajaran berbasis pada siswa membuat siswa selalu terikat untuk belajar, karena mereka harus mempresentasikan hasil belajar di hadapan *peer group* dan pendidik mereka.<sup>45</sup>

Sementara itu, beberapa keuntungan belajar berdasar metode SCL bagi pendidik menurut Dede Rosyada adalah sebagai berikut:

- a. Melahirkan peran yang sangat menarik bagi pendidik, karena penyiapan bahan ajar, proses pembelajaran, dan penyimpulan, semua ditugaskan pada siswa, pendidik hanya melakukan konfirmasi atas bahan yang mereka kaji, termasuk kesimpulan yang mereka rumuskan. Di saat yang sama, ini merupakan kesempatan baik bagi para pendidik untuk memberikan tantangan bagi para siswanya dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar mereka.
- b. Sinergi antara pembelajaran dengan penelitian. Selain memungkinkan pendidik mengontrol tugas siswa sampai pada level pengetahuan tertinggi, SCL memungkinkan pendidik mensinergikan kegiatan penelitiannya dengan program-program pembelajaran (bersama

---

<sup>45</sup>Dede Rosyada, *Student Centered Learning*, dalam artikel yang dimuat website <https://www.uinjkt.ac.id/id/student-centered-learning-2/> yang diakses pada tanggal 15 Januari 2019 pada pukul 11.38 WIB.

siswa), sehingga akan terus tervalidasi oleh masukan-masukan yang dinamis.

- c. Pengembangan profesional berkelanjutan. SCL memungkinkan pendidik memberi tugas pada para siswa untuk selalu meng-*update* pengetahuan mereka tentang berbagai teori terkini, sehingga pendidik akan memperoleh masukan dari peserta didik.<sup>46</sup>

## F. Metode Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode R&D atau *research and development* (penelitian dan pengembangan). *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tertentu.<sup>47</sup> *Research & Development* dipahami sebagai kegiatan penelitian yang dimulai dengan *research* dan diteruskan dengan *development*. Kegiatan *research* dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kebutuhan pengguna (*needs assessment*) sedangkan kegiatan *development* dilakukan untuk menghasilkan perangkat pembelajaran.<sup>48</sup> Menurut Nana Syaodih Sukmadinata, *research and development* merupakan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau

---

<sup>46</sup>Dede Rosyada, *Student Centered Learning*, dalam artikel yang dimuat di website <https://www.uinjkt.ac.id/id/student-centered-learning-2/> yang diakses pada tanggal 15 Januari 2019 pada pukul 11.38 WIB.

<sup>47</sup>Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal. 297.

<sup>48</sup>Iis Prasetyo, *Teknik Analisis Data Dalam Research And Development*, dalam <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132310875/pengabdian/teknik-analisis-data-dalam-research-and-development.pdf> yang diakses pada tanggal 13 Januari 2019 pada pukul 17.06 WIB.

menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras, seperti modul, buku, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak, seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun strategi-strategi pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen dan lain-lain.<sup>49</sup>

Adapun produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah sebuah strategi pembelajaran yang dipadukan antara *education* dan *entertainment*, yaitu antara permainan *Puzzle* dan strategi pembelajaran *Role Play* menjadi Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play*. Pengembangan strategi ini disusun dengan mempertimbangkan teori konstruktivisme. Untuk mendukung terhadap penerapan strategi ini dalam pembelajaran, peneliti mengembangkan perangkat pembelajaran berupa prosedur strateegi pembelajaran Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play* dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), yang akan menjadi acuan dalam proses pelaksanaan pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran yang dikembangkan

## **2. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian merupakan penjelasan dari model pengembangan yang telah ditetapkan Borg & Gall dalam Nana Syaodih

---

<sup>49</sup> Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung;Rosdakarya, 2012), hlm. 164-165.

Sukmadinata memaparkan sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

- a. Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*) yang meliputi pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.
- b. Perencanaan (*planning*) yaitu menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, dan kemungkinan dalam lingkup terbatas.
- c. Pengembangan draf produk (*develop preliminary form of product*). Pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran, dan instrumen evaluasi.
- d. Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*). Uji coba di lapangan pada satu sampai tiga sekolah dengan enam sampai dengan dua belas subjek uji coba (guru). Selama uji coba dilakukan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket.
- e. Merevisi hasil uji coba (*main product revision*).
- f. Uji coba lapangan (*main field testing*). Melakukan uji coba yang lebih luas pada 3-5 kelas yang melibatkan 100 subjek uji coba. Data kuantitatif penampilan guru sebelumnya dan sesudah menggunakan strategi yang dicobakan dikumpulkan.



- g. Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasional product revision*).
- h. Uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*). Dilaksanakan pada 10 sampai dengan 30 sekolah melibatkan 40 sampai dengan 200 subjek. Pengujian dilakukan melalui angket, wawancara, observasi dan analisis hasilnya.
- i. Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*).
- j. Diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*).<sup>50</sup>

Nieveen, McKenney & Akker dan Plomp menyatakan bahwa fase-fase dalam studi pengembangan meliputi tahap (1) *preliminary research*, (2) *prototyping stage*, (3) *assessment stage* (4) *systematic reflection and documentation*. Berikut dijelaskan mengenai ketiga tahap prototyping pengembangan tersebut.

a. *Preliminary research* (Studi Pendahuluan)

Pada tahap ini dilakukan analisis permasalahan dan pengembangan kerangka konseptual berdasarkan studi literatur dan penelitian-penelitian terdahulu. Hasil dari studi pendahuluan ini akan menjadi *blueprint* pertama pada tahapan pengembangan ini.

b. *Prototyping stage* (Tahap Prototyping)

Pada tahap ini dirancang *prototype* untuk selanjutnya diujicobakan, dievaluasi dan direvisi. Ujicoba dalam tahap ini dimaksudkan sebagai ujicoba oleh ahli untuk selanjutnya dilakukan evaluasi formatif

---

<sup>50</sup>Nana Syaodih Sukmadinata, Metode Penelitian Pendidikan, Cet VIII (Bandung: Rosdakarya, 2012), hal. 169-170.

(kevalidan & kepraktisan) dari prototipe berdasarkan penilaian ahli (*expert judgement*).

c. *Assessment stage* (Tahap Penilaian)

Selanjutnya setelah melalui tahap penilaian ahli dan revisi, maka *prototype* tersebut selanjutnya diujicobakan dalam pembelajaran untuk dinilai kepraktisan (dari segi pengguna) dan keefektifannya.

d. *Systematic reflection and documentation* (Refleksi dan Dokumentasi)

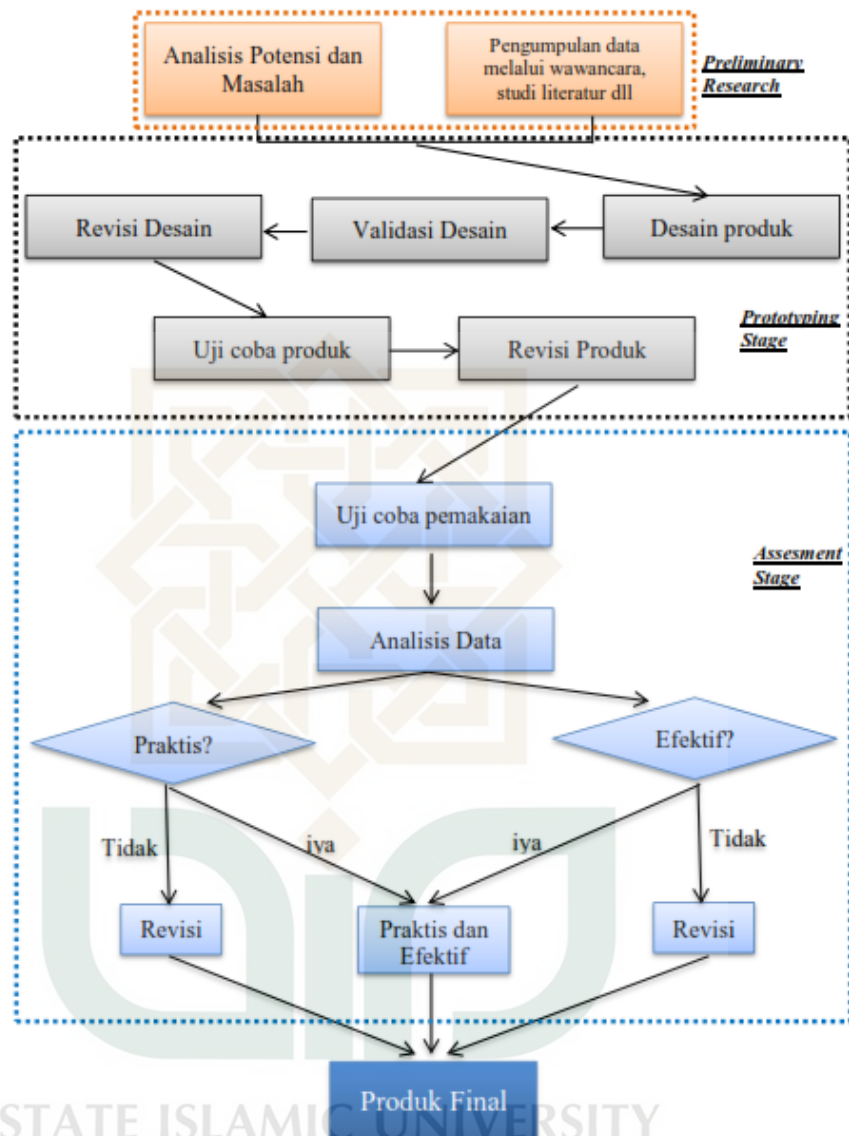
Refleksi dan dokumentasi merupakan kegiatan yang kontinu pada setiap tahap yang ada dalam proses pengembangan ini. Secara tidak langsung tahap yang keempat ini telah berada pada ketiga tahap pengembangan sebelumnya.<sup>51</sup>

Penelitian ini menggunakan strategi Borg and Gall yang dipadukan dengan strategi prototyping Nieveen. Selanjutnya peneliti melakukan modifikasi-modifikasi dari model penelitian tersebut.

Apabila digambarkan penggabungan antara langkah-langkah Borg and Gall dan Nieveen, adalah sebagai berikut:

---

<sup>51</sup> Nieveen, N., McKenney, S., & Akker, J. V. (2006). *Educational design research: the value of variety* In: Van den Akker, J., Gravemeijer, K, McKenney, S.& Nieveen, N. (Eds). (2006). *Educational design research*. London:Routledge, hal. 154 yang selanjutnya terdapat pada thesis Uki Rahmawati yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Matematika Berbasis Masalah Untuk Siswa SMP Kelas VIII Semester 2”, UNY, tahun 2013, hal. 83-85



**Gambar II**  
Langkah-langkah *research and development* yang diadaptasi dari perpaduan antara Nieveen dan Borg&Gall<sup>52</sup>

### 3. Subjek Penelitian

Dalam studi pendahuluan yang menjadi subjek penelitian adalah Bapak Rahmat Prahara, S.Ag. Pada tahap uji coba yang menjadi subjek penelitian adalah guru pengampu mata pelajaran Fikih yaitu Bapak

<sup>52</sup> Diadaptasi dari Nieveen dan Borg & Gall yang dimodifikasi oleh peneliti

Rahmat Prahara dan peserta didik kelas X IPA MAN 2 Sleman Yogyakarta.

#### 4. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui:

- a. Wawancara, wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Wawancara atau interview digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam.<sup>53</sup> Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan untuk melihat kondisi nyata dan menggali karakteristik peserta didik di MAN 2 Sleman Yogyakarta. Berdasarkan informasi yang didapat dari wawancara kemudian ditentukan masalah yang akan diteliti.
- b. Studi pustaka, dilakukan untuk mengumpulkan teori dan konsep tentang variabel penelitian, dalam hal ini teori tentang strategi pembelajaran, teori SCL, permainan *Puzzle* dan metode *Role Play*. Berdasarkan teori-teori ini kemudian disusun *prototype* strategi pembelajaran.

---

<sup>53</sup>Sri Sumarni, "Pengembangan Model Pendidikan Karakter Berbasis Penguatan Model Sosial Bagi Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga", *Disertasi*, Program Pasca Sarjana UNY, 2014, hal. 317. Yang diunduh melalui laman <https://eprints.uny.ac.id/13310/>

- c. Kuesioner, merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuesioner dalam penelitian ini berupa lembar validasi ahli, kuesioner keterterapan strategi oleh guru, dan kuesioner penilaian diri peserta didik.
- d. Tes, merupakan serangkaian pertanyaan, latihan atau alat yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan atau bakat, yang dimiliki individu atau kelompok.<sup>54</sup> Pada penelitian ini, tes bertujuan untuk menilai ketercapaian kompetensi peserta didik pada pembelajaran. Sebagai salah satu kriteria untuk mengukur efektivitas strategi yang dikembangkan.
- e. Pengamatan/observasi, merupakan suatu teknik mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung.<sup>55</sup> Pengamatan pada penelitian ini dilakukan kepada guru selama proses pembelajaran untuk mengetahui keterterapan strategi dalam pembelajaran, dan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik. Instrument yang digunakan untuk mendukung observasi ini berupa lembar pengamatan.
- f. Dokumentasi, dokumentasi adalah metode pengumpulan data dengan menyelidiki atau mencari data atau variable yang berupa catatan,

---

<sup>54</sup>Suharsimi Arikunto, *Penilaian Program Pendidikan*, (Jakarta: Proyek LPTK Ditjendikti Depdikbud, 1998) hlm. 29.

<sup>55</sup>Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian*, . . . , hlm.220

transkrip, buku, surat kabar, majalah, rapat, agenda, dan sebagainya.<sup>56</sup>

Adapun dokumentasi dari penelitian ini adalah dokumen terkait gambaran umum MAN 2 Sleman dan perangkat pembelajaran berupa prosedur strategi pembelajaran dan rencana pelaksanaan pembelajaran.

## 5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini meliputi;

- a. Panduan wawancara, digunakan sebagai teknik pengumpulan data dalam studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti.
- b. Lembar validasi Ahli, berfungsi sebagai acuan penilaian ahli terhadap strategi yang dikembangkan, termasuk perangkat pembelajaran pendukung strategi tersebut dalam hal ini adalah prosedur strategi pembelajaran dan RPP. Berikut ini aspek yang dinilai oleh ahli;

### 1) Aspek Prosedur Strategi Pembelajaran

Berikut ini adalah validasi ahli terkait aspek prosedur strategi pembelajaran yang dinilai ahli termuat dalam tabel di bawah ini.

**Tabel I**  
**Aspek Prosedur Strategi Pembelajaran yang Dinilai oleh Ahli<sup>57</sup>**

NO	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN			
		1	2	3	4
I	<b>Teori Pendukung</b>				
	1	Teori perkembangan anak yang disampaikan cukup untuk dijadikan			

<sup>56</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta; Rineka Cipta;2010), hal. 274.

<sup>57</sup> Diadaptasi dari tesis Tanto Aljauharie Tantowidjaja yang berjudul "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Neurosains untuk Meningkatkan Karakter Kreatif, Kerja Keras, dan Rasa Ingin Tahu", Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2014



		landasan dalam penyusunan strategi pembelajaran Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i>				
	2	Konsep <i>Student Centered Learning</i> relevan sebagai landasan strategi pembelajaran Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i>				
	3	Teori konstruktivisme dan edutainment (edukasi dan entertainment) berkaitan dengan proses terjadinya pembelajaran aktif dan menyenangkan untuk mendukung strategi pembelajaran Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i>				
<b>II</b>	<b>Struktur Strategi Pembelajaran Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i></b>					
	4	Latar belakang pengembangan strategi Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i> dinyatakan dengan jelas				
	5	Tujuan pengembangan strategi Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i> dinyatakan dengan jelas				
	6	Deskripsi strategi Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i> dinyatakan dengan jelas				
	7	Prinsip-prinsip reaksi dalam pembelajaran dinyatakan dengan jelas				
	8	Sistem sosial dalam pembelajaran dinyatakan dengan jelas				
	9	Sistem pendukung dalam pembelajaran dinyatakan dengan jelas				
	10	Penggunaan pendekatan pembelajaran dinyatakan dengan jelas				
	11	Langkah-langkah pembelajaran dinyatakan dengan jelas				
	12	Evaluasi dan penilaian dinyatakan dengan jelas				
<b>III</b>	<b>Hasil Belajar yang diinginkan</b>					
	13	Hasil belajar yang diinginkan dinyatakan dengan jelas				

Prosedur strategi pembelajaran ini divalidasi untuk melihat dan mengukur kualitas dari panduan yang digunakan untuk mengembangkan Rencana Pelaksanaan Belajar (RPP).

## 2) Aspek RPP yang dinilai oleh Ahli Pendidikan

Berikut ini adalah validasi ahli terkait aspek rencana pelaksanaan pembelajaran yang dinilai oleh ahli pendidikan termuat lampiran I.

Aspek penilaian RPP yang dilakukan oleh ahli pembelajaran dilakukan untuk melihat apakah RPP yang dibuat sudah memenuhi kriteria RPP secara umum.

## 3) Aspek Angket Keterterapan Strategi Pembelajaran

Angket keterterapan strategi pembelajaran (respon guru) termuat dalam lampiran II. Selain dilakukan oleh ahli, validasi RPP juga dilakukan oleh guru. Guru yang memvalidasi adalah guru yang telah mengaplikasikan atau melakukan uji coba.

Validasi oleh guru merupakan salah satu yang terpenting, karena sebelum menilai guru benar-benar melakukan uji coba secara nyata.

## 4) Aspek Angket Respon Siswa

Angket respon siswa diberikan kepada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan strategi Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play*.

Berikut ini adalah angket siswa yang termuat dalam tabel di bawah ini, yaitu:

**Tabel II**  
**Aspek Angket Respon Siswa<sup>58</sup>**

NO	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN				
		1	2	3	4	
<b>I</b>	<b>Aspek Pembelajaran</b>					
	1	Pada awal kegiatan pembelajaran, penjelasan guru menarik perhatian saya				
	2	melalui pembelajaran ini, saya lebih menguasai materi yang dipelajari				
	3	Saya merasa senang belajar menggunakan strategi pembelajaran ini				
	4	Sejak awal pembelajaran, saya termotivasi untuk mengetahui lebih jauh tentang materi ini				
	5	Waktu yang diberikan cukup untuk mengerjakan tugas				
	6	Saya menjadi aktif dalam pembelajaran				
	7	Saya tidak merasakan mengantuk				
	8	Saya menjadi lebih kreatif dalam belajar				
	9	Saya memperoleh pengalaman melalui praktek langsung				
<b>II</b>	<b>Aspek Aktivitas Siswa</b>					
	10	Saya dapat memahami perintah yang diberikan guru selama proses pembelajaran				
	11	Saya dapat menyelesaikan masalah-masalah dalam menyelesaikan <i>Puzzle</i>				
	12	Saya langsung bergerak cepat melaksanakan dan menyelesaikan perintah yang ada dalam <i>Puzzle</i>				
	13	Saya bersama teman melakukan diskusi untuk menyelesaikan perintah <i>Puzzle</i>				
	14	Saya melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik				

<sup>58</sup> Diadaptasi dari tesis Tanto Aljauharie Tantowidjaja yang berjudul "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Neurosains untuk Meningkatkan Karakter Kreatif, Kerja Keras, dan Rasa Ingin Tahu", Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2014

- c. Tes pencapaian kompetensi. Penilaian kompetensi dilakukan dengan menggunakan tes. Tes yang dikembangkan adalah *pretest-posttest*. Soal pretest-posttest berupa soal objektif pilihan ganda sebanyak 10 soal. Tes ini digunakan untuk mengetahui pencapaian kompetensi siswa terhadap kompetensi dasar yang dipelajari.
- d. Lembar pengamatan keterterapan strategi oleh guru dan lembar pengamatan aktivitas siswa. Lembar pengamatan keterterapan strategi oleh guru digunakan untuk mengetahui apakah strategi yang dikembangkan dapat diterapkan dalam proses pembelajaran. Selanjutnya lembar pengamatan aktivitas siswa dilakukan untuk mengetahui keterterapan SCL dalam pembelajaran menggunakan strategi Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play*. Berikut ini adalah lembar pengamatan keterterapan strategi oleh guru dan lembar pengamatan aktivitas siswa, yaitu:

**Tabel III**  
**Aspek Lembar Pengamatan Keterterapan Strategi Pembelajaran**  
**oleh Pengguna/Guru<sup>59</sup>**

NO	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Kegiatan Awaal</b>				
	1 Guru melakukan apersepsi				
	2 Guru menghubungkan materi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik				
	3 Guru menjelaskan garis besar pembelajaran				
	4 Guru menjelaskan tujuan pembelajaran				
<b>II</b>	<b>Kegiatan Inti</b>				

<sup>59</sup> Diadaptasi dari tesis Tanto Aljauharie Tantowie yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Neurosains untuk Meningkatkan Karakter Kreatif, Kerja Keras, dan Rasa Ingin Tahu”, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2014

5	Guru menjelaskan langkah pembelajaran				
6	Guru menjelaskan reward yang akan diberikan selama proses pembelajaran				
7	Guru memberikan pertanyaan seputar materi				
8	Guru mengarahkan peserta didik untuk membagikan potongan <i>Puzzle</i>				
9	Guru memberikan waktu untuk peserta didik mencari pasangan yang ditentukan oleh potongan <i>Puzzle</i>				
10	Guru memberikan waktu untuk peserta didik dalam memecahkan masalah yaitu menempelkan potongan <i>Puzzle</i> tersebut menjadi gambar yang sempurna				
11	Guru mempersilahkan peserta didik untuk berdiskusi dan menyelesaikan masalah yang ada dalam perintah <i>Puzzle</i> tersebut				
12	Guru memberikan waktu untuk peserta didik mempraktekkan hasil diskusi tersebut				
13	Guru memberikan penguatan dan reward kepada peserta didik				
14	Guru memberikan pertanyaan terkait materi				
15	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan				
<b>III</b>	<b>Kegiatan Akhir</b>				
16	Guru mengarahkan peserta didik untuk menyimpulkan				
17	Guru melakukan evaluasi pencapaian kompetensi pembelajaran				
18	Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya				

**Tabel IV**  
**Aspek Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa**  
**Keterterapan Strategi Pembelajaran oleh Guru<sup>60</sup>**

NO	Aspek Aktivitas Siswa	PENILAIAN			
		1	2	3	4
1	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru				
2	Peserta didik membaca materi pelajaran yang sedang dipelajari bersama				
3	Peserta didik mencatat materi pelajaran				
4	Peserta didik mengajukan pertanyaan kepada teman ataupun guru				
5	Peserta didik menjawab pertanyaan dari teman atau guru				
6	Peserta didik dapat memahami perintah yang diberikan guru selama proses pembelajaran				
7	Peserta didik langsung bergerak cepat melaksanakan dan menyelesaikan perintah yang ada dalam <i>Puzzle</i>				
8	Peserta didik memiliki kemauan yang kuat untuk bekerja sama dan berdiskusi sesuai kelompok <i>Puzzle</i> -nya				
9	Peserta didik bersama teman melakukan diskusi untuk menyelesaikan perintah <i>Puzzle</i>				
10	Peserta didik dapat menyelesaikan masalah-masalah dalam menyelesaikan <i>Puzzle</i>				

## 6. Teknik Analisis Data

- a. Analisis data pada studi pendahuluan dilakukan secara deskriptif-kualitatif dengan memberikan narasi yang logis sesuai dengan tujuan penelitian. Sedangkan data hasil validasi dianalisis secara deskriptif

<sup>60</sup> Diadaptasi dari tesis Tanto Aljauharie Tantowidjaja yang berjudul "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Neurosains untuk Meningkatkan Karakter Kreatif, Kerja Keras, dan Rasa Ingin Tahu", Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2014



kuantitatif. Data-data yang diperoleh dihitung rata-ratanya kemudian dikonversi menjadi data kualitatif melalui proses pengkategorian.

- b. Analisis Data Kuesioner. Data lembar validasi strategi dan lembar pengamatan keterterapan strategi oleh guru, dianalisis dengan cara dicari rata-ratanya, kemudian ditetapkan kategorinya. Kategorisasi data angket ditetapkan berdasarkan kategori jenjang (ordinal). Mengacu kepada langkah-langkah penentuan luas interval kategori menurut Saefuddin Azwar, kategori angket yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

**Tabel V**  
**Kategorisasi Data Kuisisioner<sup>61</sup>**

Interval	Kategori
$(\mu + 2\sigma) < X$	Sangat baik
$\mu < X \leq (\mu + 2\sigma)$	Baik
$(\mu - 2\sigma) < X \leq \mu$	Kurang baik
$X \leq (\mu - 2\sigma)$	Tidak baik

Keterangan:

X : luas interval kategori

$\sigma$  : satuan deviasi standar ( $\sigma = \frac{X_{maks} - X_{min}}{6}$ )

$\mu$  : rerata teoritis ( $\mu = \frac{X_{maks} + X_{min}}{2}$ )

$X_{min}$  : skor terkecil

$X_{maks}$  : Skor terbesar

Adapun langkah-langkah perhitungan sebagai berikut:

- 1) Menentukan  $X_{min}$  dan  $X_{maks}$

<sup>61</sup>Saifudin Azwar, *Penyusunan Skala Psikologi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1999), hal.

- 2) Menghitung luas interval ( $X_{\min} - X_{\max}$ )
- 3) Menghitung satuan deviasi standar
- 4) Menghitung rerata teoritis
- 5) Menentukan nilai setiap kategori<sup>62</sup>

Berdasarkan langkah-langkah tersebut maka ditentukan kategori validitas sebagai berikut:

- 1)  $X_{\min} = 1$  dan  $X_{\max} = 4$
- 2) Luas interval :  $4 - 1 = 3$
- 3) Satuan deviasi standar:  $\sigma = \frac{4-1}{6} = 0,5$
- 4) Rerata teoritis  $\mu$ :  $\mu = \frac{4-1}{2} = 1,5$

Berikut adalah hasil perhitungan kategorisasi data kuisisioner, yaitu sebagai berikut:

**Tabel VI**  
**Kategorisasi Data Kuisisioner<sup>63</sup>**

<b>Interval</b>	<b>Kategori</b>
$3,5 \leq X \leq 4,0$	Sangat baik
$2,5 \leq X < 3,5$	Baik
$1,5 \leq X < 2,5$	Kurang baik
$0,5 \leq X < 1,5$	Tidak baik

Kriteria yang digunakan untuk memutuskan bahwa strategi pembelajaran memiliki derajat validitas dan keterterapan yang memadai adalah apabila rerata hasil penilaian untuk keseluruhan

<sup>62</sup> *Ibid.*, hal. 107

<sup>63</sup> Tanto Aljauharie Tantowid, "Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Neurosains untuk Meningkatkan Karakter Kreatif, Kerja Keras, dan Rasa Ingin Tahu", Tesis. Yogyakarta: Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2014

aspek, minimal berada dalam kategori baik.<sup>64</sup> Apabila tidak demikian, maka perlu dilakukan revisi berdasarkan saran-saran atau dengan melihat kembali aspek-aspek yang nilainya kurang. Secara umum skor dianalisis dengan menggunakan program Microsoft Office Excel.

c. Data Hasil Tes. Untuk menguji perbedaan pencapaian kompetensi mata pelajaran Fikih pada pretest dan posttest, dibuat hipotesis yang akan diuji dengan statistic uji-t. Penggunaan teknik statistic uji-t memerlukan prasyarat yang harus dipenuhi, diantaranya uji normalitas data. Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Apabila selisih antara skor post-test dan pre-test bernilai positif maka terdapat peningkatan hasil belajar.

d. Analisis hasil observasi dan penilaian diri siswa. Data yang diperoleh dari lembar observasi dan penilaian diri siswa dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Langkah-langkah analisis data hasil observasi dan penilaian diri tersebut sebagai berikut.

1) Data berupa skor penilaian yang diperoleh dari lembar observasi peserta didik diubah menjadi data interval. Lembar observasi tersebut memberikan empat pilihan untuk menilai, kemudian dihitung rata-ratanya.

---

<sup>64</sup> *Ibid.*, hal. 31

- 2) Rata-rata skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi data kuantitatif skala empat. Konversi data kuantitatif menjadi kualitatif.<sup>65</sup>

Dalam penelitian ini ditetapkan bahwa strategi pembelajaran dikatakan efektif, jika pembelajaran dapat berpusat pada siswa dengan menilai melalui lembar observasi dan angket. Selanjutnya, dilakukan dengan menggunakan korelasi *product moment* dengan bantuan SPSS.

## 7. Desain Uji Coba

Uji coba terhadap strategi pembelajaran yang dikembangkan dilakukan tiga tahap, yaitu:

- 1) Validasi oleh Ahli/Pakar

Validasi oleh ahli/pakar merupakan proses uji coba untuk menilai apakah rancangan produk secara rasional lebih efektif dibanding produk lainnya.<sup>66</sup> Para penguji akan memberikan penilaian terhadap produk yang dihasilkan berupa prosedur strategi pembelajaran dilengkapi dengan RPP. Penilaian tersebut menggunakan instrument lembar validasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Berdasarkan penilaian dan masukan para ahli, selanjutnya produk direvisi atau disempurnakan sebelum dilakukan uji coba terbatas.

---

<sup>65</sup> *Ibid.*, hal. 31

<sup>66</sup> Anggityas Sekarinasih, *Pengembangan Model Pembelajaran IPA Berbasis Konstruktivisme untuk Meningkatkan Karakter Rasa Ingin Tahu, Disiplin, dan Tanggung Jawab Siswa*. Tesis. Yogyakarta: Program Magister Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017, hal. 30

## 2) Uji Coba Terbatas

Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui penerapan strategi yang dikembangkan sebelum diuji coba pada kelas sebenarnya. Sehingga diketahui kekurangannya. Pada uji coba terbatas ini dilakukan:

- a) Uji keterterapan strategi dengan cara mengamati keterterapan strategi oleh guru dan guru memberikan penilaian masukan terhadap strategi yang dikembangkan setelah mempraktekkan strategi tersebut
- b) Mengukur respon peserta didik terhadap strategi yang dikembangkan.<sup>67</sup>

Berdasarkan hasil uji coba terbatas kemudian dilakukan revisi strategi pembelajaran.

## 3) Uji Coba Diperluas

Uji coba ini merupakan pengujian terhadap penerapan strategi pembelajaran di kelas yang sebenarnya. Pada uji coba diperluas ini dilakukan pengujian:

- a) Uji keterterapan strategi seperti pada uji coba terbatas.
- b) Mengukur respon peserta didik terhadap strategi yang dikembangkan seperti pada uji coba terbatas
- c) Uji efektivitas dengan cara memberikan pretest dan posttest kepada peserta didik.

---

<sup>67</sup> *Ibid.*, hal. 31

Masukan-masukan pada uji coba diperluas dijadikan acuan dalam menyusun produk akhir.<sup>68</sup>

## G. Sistematika Pembahasan

Sebagai sebuah penelitian yang memenuhi standar ilmiah, maka peneliti berusaha menyajikan hasil karya ini dalam bentuk yang utuh dengan urutan yang sistematis, logis dan teratur. Adapun penyajian ini dilakukan dalam tiga bagian pembahasan sebagaimana yang akan diuraikan di bawah ini.

### 1. Bagian awal

Bagian awal skripsi ini mencakup halaman sampul depan, halaman judul, halaman pernyataan keaslian, halaman pernyataan bebas plagiasi, halaman pengesahan, halaman dewan penguji, halaman nota dinas pembimbing, motto, halaman persembahan, abstrak, pedoman transliterasi, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran.

### 2. Bagian utama

Bagian utama peneliti menyajikan dalam bentuk bab-bab, subbab-subbab. Secara garis besar penyusunannya adalah sebagai berikut :

Bab I yang merupakan pendahuluan skripsi yang bertujuan untuk mengantarkan pada pembahasan skripsi secara keseluruhan. Bab ini terdiri dari beberapa sub bab yang meliputi: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, landasan teori, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

---

<sup>68</sup>Tanto Aljauharie Tantowie, *Pengembangan model pembelajaran berbasis neurosains untuk meningkatkan karakter kreatif, kerja keras dan rasa ingin tahu*, (Yogyakarta: UIN SUKA Thesis, 2014), hal. 19-20



Bab II dalam penelitian ini mendeskripsikan gambaran umum MAN 2 Sleman yang mencakup letak geografis madrasah, sejarah berdirinya sekolah, visi-misi, struktur kepengurusan, keadaan siswa, keadaan guru, program mata pelajaran, sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah.

Bab III adalah pembahasan yaitu uraian tentang hasil pengembangan dan penjelasan tentang analisis hasil pengembangan strategi pembelajaran Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play* dalam mewujudkan *Student Centered Learning* (SCL) pada pembelajaran Fiqih di MAN 2 Sleman. Dalam bab ini terdapat pembahasan mengenai proses pengembangan strategi pembelajaran tersebut. Selain itu, dipaparkan tentang uji coba produk yang dikembangkan. Dalam bab ini diuraikan juga mengenai penerapan dan efektivitas strategi pembelajaran yang dikembangkan mengacu kepada hasil analisis data. Selain itu, diuraikan pula tentang respon peserta didik selama pembelajaran menggunakan strategi yang dikembangkan.

Bab IV yang merupakan penutup dari keseluruhan bab-bab sebelumnya yang berisi tentang kesimpulan dan saran mengenai pengembangan strategi pembelajaran tersebut.

### 3. Bagian akhir

Bagian akhir akan diisi dengan daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil pengembangan dan kajian produk akhir, maka kesimpulan yang menjadi temuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan strategi pembelajaran Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play* dalam mewujudkan *student centered learning* (SCL) dinyatakan berhasil. Hal tersebut didasarkan pada validasi ahli pendidikan yang menyatakan bahwa hasil validasi prosedur strategi pembelajaran Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play* sebesar 3,717 termasuk kategori sangat baik, dan validasi perangkat pendukung pembelajaran berupa RPP sebesar 3,653 termasuk kategori sangat baik.
2. Penerapan strategi pembelajaran Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play* dalam mewujudkan *student centered learning* (SCL) dapat diterapkan dalam proses pembelajaran dengan baik. Hal tersebut didasarkan pada hasil penelitian bahwa rata-rata data angket keterterapan strategi pembelajaran (respon guru) sebesar 3,24 termasuk kategori baik, dan data rata-rata hasil observasi keterterapan strategi pembelajaran sebesar 3,4 termasuk kategori baik.
3. Hasil pengembangan strategi pembelajaran Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play* dalam mewujudkan *student centered learning* (SCL) secara umum

dinyatakan berhasil. Hal tersebut dengan melihat respon peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play* dinyatakan baik. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa rata-rata respon peserta didik pada uji coba terbatas adalah sebesar 3,285 termasuk kategori baik dan rata-rata pada uji coba diperluas adalah sebesar 3,345 termasuk kategori baik. Selanjutnya pencapaian kompetensi akademik peserta didik dalam mewujudkan pembelajaran berbasis pada siswa (SCL) dinyatakan baik. Hal tersebut didasarkan pada Hasil uji beda tersebut pada uji coba di kelas X IPA I menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 7,99 lebih besar dari  $t_{tabel}$  sebesar 2,005 ( $t_{hitung} : 7,99 > t_{tabel} : 2,005$ ), uji coba di kelas X IPA II menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 9,570 lebih besar dari  $t_{tabel}$  sebesar 2,005 ( $t_{hitung} : 9,570 > t_{tabel} : 2,005$ ), dan uji coba di kelas X IPA III menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 10,986 lebih besar dari  $t_{tabel}$  sebesar 2,005 ( $t_{hitung} : 10,986 > t_{tabel} : 2,005$ ), serta nilai sig. (2 *tailed*) sebesar 0,000 lebih kecil dari nilai  $\alpha = 0,05$  ( $0,000 > 0,05$ ) yang menunjukkan adanya perbedaan antara nilai *prtest* dan nilai *posttest*. Peningkatan pada kelas X IPA I adalah 10,333 yang berarti bahwa rata-rata nilai *posttest* mengalami kenaikan sebesar 10,333 dibandingkan dengan rata-rata nilai *pretest*. Peningkatan pada kelas X IPA II, adalah 27,241 yang berarti bahwa rata-rata nilai *posttest* mengalami kenaikan sebesar 27,241 dibandingkan dengan rata-rata nilai *pretest*, dan peningkatan pada kelas X IPA III adalah 27,4135 yang berarti bahwa rata-rata nilai *posttest* mengalami kenaikan

sebesar 27,4135 dibandingkan dengan rata-rata nilai pretest. Selain itu, hasil observasi aktivitas peserta didik rata-rata pada uji coba terbatas adalah sebesar 3,285 termasuk kategori baik dan rata-rata pada uji coba diperluas adalah sebesar 3,345 termasuk kategori baik.

## **B. Keterbatasan Penelitian**

Beberapa hal yang menjadi keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilaksanakan di MAN Sleman Yogyakarta. Hasil penelitian tidak dapat digeneralisasi pada populasi lain yang memiliki karakteristik berbeda.
2. Uji coba pengembangan strategi pembelajaran ini hanya melibatkan kelas IPA saja yaitu terbatas pada 3 kelas saja.
3. Pembelajaran dengan konsep student centered learning (SCL) hanya terbatas untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan.

## **C. Saran-saran**

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan di atas, maka didapatkan beberapa saran berikut ini yang perlu dipertimbangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

1. Sekolah hendaknya mendukung adanya program SCL sejak awal di setiap pembelajaran. Sehingga guru-guru dituntut untuk bisa menerapkan strategi pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan peran siswa dalam pembelajaran.

2. Pendidik hendaknya mengkolaborasikan pembelajaran dengan berbagai metode agar peserta didik tidak bosan dan tercipta pembelajaran yang aktif. Selanjutnya peran peserta didik juga menjadi dominan, artinya peserta didik benar-benar ditempatkan sebagai subjek didik.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Mizanul. 2017. "Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa di Kelas XI Fikih MAN 2 SLEMAN", *Skripsi*, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 1998. *Penilaian Program Pendidikan*. Jakarta: Proyek LPTK Ditjendikti Depdikbud.
- As'ad, Aly. 2007. *Ta'lim Muta'allim*. Kudus: Menara Kudus.
- Azwar, Saifuddin. 1999. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hamalik, 2001. *Proses belajar mengajar*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Hamdani, M.A. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamruni. 2015. *Pembelajaran Berbasis Edutainment*. Yogyakarta: CV. Investidaya.
- Hanafiah, Nanang dan Suhana, Cucu. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Hasan, Said Hamid. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa Pedoman Sekolah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional, Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum.
- <https://bidanku.com/manfaat-bermain-Puzzle-untuk-anak> yang diakses pada tanggal 15 Januari 2019 pada pukul 10.38 WIB.
- <https://www.uinjkt.ac.id/id/student-centered-learning-2/> yang diakses pada tanggal 15 Januari 2019 pada pukul 11.38 WIB.
- Ismawati dkk. "Penerapan Metode *Role Playing* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan MakhluK Hidup Dengan Lingkungannya". dalam *Jurnal Pena Ilmiah* Vol. 1, No 1. Tahun 2016.
- Nieveen, N., McKenney, S., & Akker, J. V. (2006). *Educational design research: the value of variety* In: Van den Akker, J., Gravemeijer, K, McKenney, S.& Nieveen, N. (Eds). (2006). *Educational design research*. London:RoutledgePadang, Ariani Tandi. 2015. "Pengembangan Strategi pembelajaran *team assested individualization*



(TAI) *making correction* untuk meningkatkan hasil belajar dan keterampilan sosial siswa SMA pada mata pelajaran Akuntansi”, *Tesis*, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Prasetyo, Iis. *Teknik Analisis Data dalam Research and Development*, dalam <http://staffnew.uny.ac.id/upload/132310875/pengabdian/teknik-analisis-data-dalam-research-and-development.pdf> yang diakses pada tanggal 13 Januari 2019 pada pukul 17.06 WIB.

Santrock, John W. 2007. *Psikologi Pendidikan (Edisi Kedua)*. Jakarta:Kencana.

Silberman, Melvin L. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.

Sulisworo, Dwi and Suryani, Fadiyah .2014. *The Effect of Cooperative Learning, Motivation and Information Technology Literacy to Achievement*. Vol 4, No 21 .

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosdakarya.

Sumarni, Sri. 2014. “Pengembangan Strategi Pendidikan Karakter Berbasis Penguatan Strategi Sosial Bagi Mahasiswa UIN Sunan Kalijaga”, *Disertasi*, Program Pasca Sarjana UNY.

Suprihatin, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Rosda Karya.

Tantow, Tanto Aljauharie. 2014. “Pengembangan Strategi pembelajaran Berbasis Neorosians Untuk Meningkatkan Karakter Kreatif, Kerja Keras, Dan Rasa Ingin Tahu”, *Tesis*, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga.



**LAMPIRAN**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

Lampiran I : Aspek RPP yang dinilai oleh ahli pendidikan

**Aspek RPP yang dinilai oleh Ahli Pendidikan**

NO	ASPEK YANG DINILAI		PENILAIAN			
			1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Identitas Mata Pelajaran</b>					
	1	Kelengkapan identitas mata pelajaran				
	2	Keefesienan waktu yang dialokasikan untuk mencapai tujuan pembelajaran				
<b>II</b>	<b>Rumusan Tujuan/Indikator</b>					
	3	Kesesuaian rumusan tujuan dengan KI dan KD				
	4	Ketepatan penggunaan kata kerja operasional yang dapat diukur				
	5	Keterwakilan KI dan KD				
	6	Ketercakupannya konsep student centered dalam pembelajaran				
<b>III</b>	<b>Materi</b>					
	7	Keluasan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran				
	8	Kesesuaian materi dengan tingkat kognitif siswa				
<b>IV</b>	<b>Strategi Pembelajaran</b>					
	10	Kesesuaian strategi pembelajaran yang digunakan dengan tujuan pembelajaran				
	11	Kesesuaian strategi pembelajaran dengan materi pembelajaran				
<b>V</b>	<b>Kegiatan pembelajaran</b>					
	13	Keterpaduan kegiatan pembelajaran dengan pembelajaran berbasis siswa untuk menjadikan siswa aktif				
	14	Keruntutan langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran				
<b>VI</b>	<b>Pemilihan media/Sumber Belajar</b>					
	16	Kesesuaian media dalam pencapaian tujuan				

		pembelajaran				
	17	Kepraktisan dan kemudahan penggunaan media/sumber belajar				
	18	Kesesuaian penggunaan media/sumber belajar dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik				
<b>VII</b>	<b>Penilaian Hasil Belajar</b>					
	19	Ketepatan pemilihan teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran				
	20	Kesesuaian butir instrumen penilaian dengan indikator/tujuan pembelajaran				
	21	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk pengerjaan soal				
	22	Ketersediaan kunci jawaban				
<b>VIII</b>	<b>Kebahasaan</b>					
	23	Penggunaan kaidah bahasa Indonesia yang baik				
	24	Kemudahan pemabahan bahasa yang digunakan				
	25	Kejelasan penulisan dan bahasa yang digunakan				

Sumber: Diadaptasi dari tesis Tanto Aljauharie Tantowie yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Neurosains untuk Meningkatkan Karakter Kreatif, Kerja Keras, dan Rasa Ingin Tahu”, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2014

Lampiran II : Aspek Angket Keterterapan Strategi Pembelajaran

**Aspek Angket Keterterapan Strategi Pembelajaran**

NO	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Kejelasan Petunjuk Penggunaan RPP</b>				
	1 Rumusan tujuan dan indikator pembelajaran dinyatakan dengan jelas				
	2 Langkah-langkah dalam RPP dinyatakan dengan jelas				
	3 Petunjuk penilaian dinyatakan dengan jelas				
	4 Alokasi waktu dinyatakan dengan jelas				
<b>II</b>	<b>Ketercapaian Kompetensi dan Tujuan Pembelajaran</b>				
	5 Penggunaan strategi ini mendukung ketercapaian kompetensi mata pelajaran secara maksimal				
	6 Penggunaan strategi ini dapat mendorong siswa belajar aktif				
	7 Penggunaan strategi ini dapat mendorong siswa memperoleh pengalaman melalui praktek pembelajaran				
	8 Penggunaan strategi ini dapat membuat siswa berfikir kreatif				
<b>III</b>	<b>Respon Siswa</b>				
	9 Peserta didik terlihat antusias mengikuti proses pembelajaran				
	10 Peserta didik memperlihatkan motivasi tinggi selama proses pembelajaran				
	11 Peserta didik terlihat senang selama proses pembelajaran menggunakan strategi Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i>				
<b>IV</b>	<b>Tingkat kesulitan dalam mengimplementasikan</b>				
	12 Tahapan-tahapan dalam penerapan strategi mudah dilaksanakan				
	13 Semua perangkat pembelajaran mudah digunakan				
	14 Perangkat evaluasi hasil belajar mudah digunakan				
<b>V</b>	<b>Ketercukupan Waktu</b>				

15	Waktu yang digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i> cukup				
16	Waktu yang dialokasikan cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran				

Sumber: Diadaptasi dari tesis Tanto Aljauharie Tantowie yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Neurosains untuk Meningkatkan Karakter Kreatif, Kerja Keras, dan Rasa Ingin Tahu”, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2014





Lampiran III : Tujuan Khusus Madrasah 4 tahun kedepan

**Tujuan Khusus Madrasah 4 Tahun Kedepan**

TP. 2015/2016	TP. 2016/2017	TP. 2017/2018	TP. 2018/2019
<p>Mewujudkan madrasah yang Islami dan berprestasi</p> <p>1) Warga madrasah menghentikan semua kegiatan, ketika mendengar adzan Dzuhur, untuk bersama-sama melaksanakan ibadah shalat</p> <p>2) Madrasah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang dikembangkan</p> <p>3) Madrasah melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler sesuai dengan program</p> <p>4) Mengikuti setiap kegiatan lomba</p>	<p>Mewujudkan madrasah yang Islami, Unggul dan berprestasi</p> <p>l. Warga madrasah menghentikan semua kegiatan, ketika mendengar adzan Dzuhur, untuk bersama-sama melaksanakan ibadah shalat</p> <p>m. Madrasah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang dikembangkan</p> <p>n. Mengembangkan Kegiatan Ekstra dengan Lembaga/ Perguruan Tinggi yang sesuai dengan Program Ekstra Madrasah.</p> <p>o. Mengikuti setiap kegiatan lomba /pertandingan yang diselenggarakan oleh lembaga baik negeri</p>	<p>Mewujudkan madrasah yang Islami, Unggul, berprestasi dan Inovatif</p> <p>2) Warga madrasah melaksanakan ibadah shalat dengan baik dan benar</p> <p>3) Madrasah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang dikembangkan</p> <p>4) Mengembangkan Kegiatan Ekstra dengan Lembaga/ Perguruan Tinggi yang sesuai dengan Program Ekstra Madrasah.</p> <p>5) Mengikuti setiap kegiatan lomba /pertandingan</p>	<p>Mewujudkan madrasah yang Islami, Unggul, berprestasi dan Inovatif serta menjadi pilihan masyarakat :</p> <p>t. Warga madrasah melaksanakan ibadah shalat dengan baik dan benar</p> <p>u. Madrasah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kurikulum plus</p> <p>v. Mengembangkan Kegiatan Ekstra</p> <p>w. Mengikuti setiap kegiatan lomba /pertandingan yang diselenggarakan oleh lembaga baik negeri maupun swasta</p> <p>x. Memperoleh kejuaran di</p>

<p>/pertandingan yang diselenggarakan oleh lembaga baik negeri maupun swasta</p> <p>5) Peminat yang mendaftar di madrasah 200 lebih calon.</p> <p>6) Kelulusan dlm UN mencapai 100 %</p> <p>7) Yang melanjutkan Kuliah 40 %</p>	<p>maupun swasta</p> <p>p. Memperoleh kejuaran di tingkat Prop. Maupun Nasional</p> <p>q. Peminat yang mendaftar di madrasah 220 calon.</p> <p>r. Kelulusan dlm UN mencapai 100 %</p> <p>s. Yang melanjutkan Kuliah 50 %</p>	<p>n yang diselenggarakan oleh lembaga baik negeri maupun swasta</p> <p>6) Memperoleh kejuaraan tingkat provinsi maupun nasional</p> <p>7) Madrasah menjadi pilihan bukan lagi sebagai sekolah alternatif</p> <p>8) Kelulusan dlm UN mencapai 100 % mencapai 100 %</p> <p>9) Yang melanjutkan Kuliah 60 %</p> <p>10) Melanjutkan ke PT Luar Negeri 2 %</p>	<p>tingkat Prop. Maupun Nasional</p> <p>y. Membangun Masjid yang besar (2 lantai)</p> <p>z. Memiliki Usaha pertokoan, praktik perekonomian</p> <p>aa. Madrasah menjadi pilihan bukan lagi sebagai sekolah alternatif</p> <p>bb. Kelulusan dlm UN mencapai 100 %</p> <p>cc. Yang melanjutkan Kuliah 60 %</p> <p>dd. Melanjutkan ke PT Luar Negeri 2 %</p>
---	--	--	--

Sumber: Dokumen MAN 2 Sleman yang terdapat dalam buku *Profil MAN 2 Sleman* tahun 2019

Lampiran IV : Daftar Nama Guru MAN 2 Sleman

**Daftar Nama Guru MAN 2 Sleman**

NO	NAMA	NIP	JABATAN
1	Ali Asmu'i,S.Ag,M.Pd	197407222007101002	<b>Kepala MA</b>
2	Dra.Hj.Siti Maimunah	196903171994032001	Waka Kurikulum
3	Drs.Suprpto Raharjo	195810171985121001	Waka Kesiswaan
4	Hj. Yusfariani,S.Pd	196403261987032001	Waka Sarana Pra Sarana
5	Syarif Widayat,S.Pd	196801141995031001	Waka Humas
6	Dra.Jazamah Fitriani	196901161993032003	Wali Kelas X MIPA 1
7	Nuning Setyaningsih,S.Si	197906102005012004	Wali klas X MIPA 2
8	Drs.Widodo Budi Utomo, M.Pd	196907021997031001	Guru
9	ST Darojah,S.Ag, M.Pd.	197012212002122002	Wali Kelas X IPS 2
10	Yeni Susanti,S.Pd	196409191992012003	Wali Kls X IPS 3
11	Purwo Susilo,S.Pd	196811121998031001	Guru
12	Siwi Hidayati,S.Pd	196712251994032004	Wali Kls XI MIPA 1
13	Nurul Aini Sanatun,S.Pd	197009281997032001	Wali kls XI MIPA 2
14	Hariyanto,S.Pd	198209012009011007	Wali Kls XI MIPA 3
15	Heru Prabowo, S.Pd	197002122007011050	Guru
16	Sholeh Hudi Martono,S.Pd	197207092001121002	Wali Kls XI IPS 2
17	Dra.Mujjiani,M.Ag	196807241996032001	Wali klas XI IIK
18	Dra. Siti Zubaidah	196712181993032002	Wali Kls XII IPA 1
19	Dra.Netty Indarti	196505311993032001	Wali Klas

			XII IPA 2
20	Giyarta,S.Pd	19730517205011002	Wali klas XII IPS 1
21	Minda Herlina,S.Pd	197611212005012004	Wali kls XII IPS 2
22	Drs.Rahmat Prahara	196703041993031004	Wali Klas XII IIK
23	Dra. Marwini Hadi Putranti	196508201992032001	Guru
24	Dra.Siwi Istiarni	195912171987032003	Ka LAB IPA
25	Hj.Retno Sundari,M.Pd.I	196808281997032002	Ka Perpustakaan
26	Muhammad Baddrudin,S.Ag	197103192007011027	Ka Lab Agama
27	Dra. Yuni Heru Kusumowardani	196706211994032001	Guru BK
28	Drs.Ruba'i, M,Pd	196005051994031001	Guru BK
29	Suranto,S.Pd	19720505200701030	Guru
30	Ali Burhan,S.Pd	197504112007101006	Guru
31	Drs.H.Rahmat Mizan, M.A	196208011987031003	Guru
32	Suratini S.Pd	'197602152005012005	
33	Nurul Iman Hidayatullah,S.Pd.I	GTT	
34	Hitaqi Milata,S.Pd.	GTT	
35	Reza Hartono,S.Pd	GTT	
36	Ana Eka Suryati,M.Pd	GTT	
37	Arif Susanto,S.Pd,Si	GTT	
38	Daimah.S.Pd	GTT	
39	Mutia Hera Putri,S.Pd	GTT	
40	Hana Fauziah Sofyani,S.Pd	GTT	
41	Ali Mufid,S.Pd	GTT	
42	Murniati,S.Pd	GTT	

Sumber: Dokumen MAN 2 Sleman yang terdapat dalam buku *Profil MAN 2 Sleman* tahun 2019

Lampiran V : Prestasi Akademik dan Non Akademik Siswa MAN 2 Sleman

**Prestasi Akademik dan Non Akademik Siswa  
MAN 2 Sleman**

TAHUN	PRESTASI			KETERANGAN
	Kab.	Prop.	Nas./Internas.	
Tahun 2015/2016		Juara III		Lomba MTQ Aksioma tk Kanwil Kemenag DIY Tahun 2015, An : M AINUL HURI
Tahun 2015/2016		Juara I		Lomba Madrasah Singrr , Aksioma tk Kanwil Kemenag DIY Tahun 2015, An : Chintya Nur Ramadhani Kelas X-C
Tahun 2015/2016		Juara III		Lomba Pidato Bhs. Jawa, Aksioma tk Kanwil Kemenag DIY Tahun 2015, An : Widya Bekti Puspitarini Kelas X-A
Tahun 2015/2016		Juara III		Lomba Cerdas Cermat Agama Aksioma tk Kanwil Kemenag DIY Tahun 2015, An : M ALIF HADAYAT, NUR ARIFIN, CHILMI NADIYA
Tahun 2015/2016		Juara II		Lomba Fisika KSM tk. Kanwil Kemenag DIY tahun 2015, An Hendra Noviyanto (XI IPA-2)
Tahun 2015/2016			Juara II	Juara II Kelas Under 52 kg Putri , An. <b>Laila Khoirunnisa (XI IPS-1)</b> Kejuaraan Taekwondo “The Real ESTA International Invitation Taekwondo Tournament 2015, 12 September 2015 di UPN Veteran Yogyakarta
Tahun 2015/2016			Juara III	Juara III Kelas Under 52 kg Putri , An. <b>Arjun Uswatu Khoiri Safitri (XII IPA-1)</b> Kejuaraan Taekwondo “The Real ESTA International Invitation Taekwondo Tournament 2015, 12 September 2015 di UPN Veteran Yogyakarta

Tahun 2015/2016		Juara I		Juara I Olympiade Matematika Competation, An : Kartika (X IIS), Penyelenggara UPY, Tk. Prop DIY, 19 Nopember 2015
Tahun 2015/2016		Juara II		Juara II, MSO Matematika Sains Olympiade, An : Yuyun Prahesti Kelas XI IPA, Penyelenggara Bhina Ummat, Tk. DIY Jateng, 6 Februari 2016
Tahun 2016/2017		Juara III		Juara III (Perunggu), Lomda KSM mapel Matematika & PAI tahun 2016, tk Kanwil DIY di MAN Lab UIN, An : <b>Yuyun Prahesti Kelas XII IPA</b> 26 Juli 2016
Tahun 2016/2017		Juara II		Lomba Miniatur Tk. Prop. DIY- Jateng, An : Mousa, Faza, Nurrahman (XII IPA), Ma'dum, Tomy (XI MIA-2), Penyelenggara Bina Ummat 9-11 Februari 2018
Tahun 2016/2017			Juara I	Pidato Bhs. Indonesia, Aksioma Tk Kab Sleman, An : Nurlaili Nabilah X IIK, Pelaksana : MA Pandanaran, 9-11 Februari 2018
Tahun 2016/2017			Juara III	Pidato Bhs. Arab, Aksioma Tk Kab Sleman, An : Dreamso, Pelaksana : MA Pandanaran, 9-11 Februari 2018
Tahun 2016/2017			Juara III	Qira'ah, Aksioma Tk Kab Sleman, An : Syifa (TN), Pelaksana : MA Pandanaran, 9-11 Februari 2017
Tahun 2016/2017			Juara III	Pidato Bhs. Arab, Aksioma Tk Kab Sleman, An : Dreamso, Pelaksana : MA Pandanaran, 9-11 Februari 2017
Tahun 2016/2017			Juara I	Pidato Bhs. Jawa, Aksioma Tk Kab Sleman, An : Fifi Aida Rahma Pelaksana : MA Pandanaran, 9-11 Februari 2017
Tahun 2016/2017			Juara III	Volly Bal Putri, Aksioma Tk Kab Sleman, An : Najma Bening dkk Pelaksana : MA Pandanaran, 9-11 Februari 2017



Tahun 2016/2017		Juara I		Under 63 kg Putra , An. <b>Haffidz Fauzan Gaffar</b> Kejuaraan Taekwondo “The Real ESTA Callenge 2017 12 Maret 2017 di Hall AA YKPN Yogyakarta
Tahun 2016/2017		Juara I		Under 54 kg Putra , An. <b>Septian Adi Putra</b> Kejuaraan Taekwondo “The Real ESTA Callenge 2017 12 Maret 2017 di Hall AA YKPN Yogyakarta
Tahun 2016/2017		Juara I		Under 70 kg Putri , An. <b>Salsabila</b> Kejuaraan Taekwondo “The Real ESTA Callenge 2017 12 Maret 2017 di Hall AA YKPN Yogyakarta
Tahun 2016/2017		Juara II		Under 63 kg Putra , An. <b>Dreamson</b> Kejuaraan Taekwondo “The Real ESTA Callenge 2017 12 Maret 2017 di Hall AA YKPN Yogyakarta
Tahun 2016/2017		Juara III		Under 88 kg Putra , An. <b>Deny Tri Utomo Kls X.</b> Taekwondo “The Real ESTA Callenge 2017 12 Maret 2017 di Hall AA YKPN Yogyakarta
Tahun 2016/2017		Juara III		Under 54,2 kg Putri , An. <b>Anisa Umy Latifah Kls XI.</b> Taekwondo “The Real ESTA Callenge 2017 12 Maret 2017 di Hall AA YKPN Yogyakarta
Tahun 2016/2017		Juara III		Under 40 kg Putri , An. <b>Devi Nurul Khasanah Kls XII.</b> Taekwondo “The Real ESTA Callenge 2017 12 Maret 2017 di Hall AA YKPN Yogyakarta
Tahun 2016/2017		Juara III		Under 37 kg Putri , An. <b>Alfia Seruni Kartika Putri Kls XII.</b> Taekwondo “The Real ESTA Callenge 2017 12 Maret 2017 di Hall AA YKPN Yogyakarta
Tahun 2016/2017		Juara II		Da’i/Da’iyah tk Pelajar se DIY An : Nurlaili Nabilah X IIK, Penyelenggara STTNAS Yogyakarta, Tgl: 11- 18 Maret 2017

Tahun 2016/2017		Juara III		Da'i/Da'iyah tk Pelajar se DIY An : Dreamson S. XI IIK, Penyelenggara STTNAS Yogyakarta, Tgl: 11- 18 Maret 2017
Tahun 2016/2017		Juara III		MTQ tk Pelajar se DIY An : Ahmad Fazul M XI IIK, Penyelenggara STTNAS Yogyakarta, Tgl: 11- 18 Maret 2017
Tahun 2016/2017		Juara III		Tahfidz tk Pelajar se DIY An : Wildan Sholihin XI IIK, Penyelenggara STTNAS Yogyakarta, Tgl: 11- 18 Maret 2017
Tahun 2016/2017		Juara II		Lomba sarhil Qur'an tk Pelajar se DIY An : Rahma Aida, Herdiansyah, M.Fadnan XI IIK, Penyelenggara STTNAS Yogyakarta, Tgl: 11- 18 Maret 2017
Tahun 2017/2018			Juara I	Juara I Class 87 Kg, Kejuaraan Taekwondo "Paku Alam Cup International Taekwondo Championship 2018" 23-24 Sept 2017 An. <b>Dimas Ananta Satya</b>
Tahun 2017/2018		Juara I		Lomba MTtQ Putera Tk. SMA/SLTA se DIY, An : <b>Wafiqurrahman Kelas X IIK</b> , Penyelengg : SMA 5 Yogya, 15 Oktober v2017
Tahun 2017/2018		Jura III		Juara III Kategori Tanding, Turnamen Pencak Silat se DIY An : <b>Fauziyah Indri Kelas XI MIA-2</b> Penyelenggara Dinas Pemuda dan Olah Raga DIY, 14- 15 Okt. 2017
Tahun 2017/2018		Juara II		Juara II Kategori Tanding, Turnamen Pencak Silat se DIY An : <b>Salsabila Brianna Evania</b> Kelas XI MIA-2 Penyelenggara Dinas Pemuda dan Olah Raga DIY, 14-15 Okt. 2017
Tahun		Juara I		Juara I Kategori Tanding,

2017/2018				Turnamen Pencak Silat se DIY An : <b>Elsa Dita Ersantri</b> Kelas XII IPS-2 Penyelenggara Dinas Pemuda dan Olah Raga DIY, 14- 15 Okt. 2017
Tahun 2017/2018		Juara II		Juara II, Pengembaraan Akhir Tahun (Barata) Pramuka sekab. Sleman 28Des 2018 s/d 01 Januari 2018, Penyelenggara Pramuka Kwarcab Kab. Sleman
Tahun 2017/2018		Juara I		Juara I, Lomba Matematika IPS Tk. SMTA/SMA/MA se DIY- Jateng, An: Kartika Kelas XII IPS-2, Penyelenggara UPY, Desember 2017
Tahun 2017/2018	Juara 2			Juara 2 Tk SMA/SLTA Kls F Kejuaraan Pencak Silat antar Pelajar se Kab. Sleman An. <b>Moch Bahrul Malchan</b> Kelas XI MIA-3, Penyelengg : Aluymni PS-HT Yogya, 07 Januari 2018
Tahun 2017/2018	Juara I			Juara Tk SMA/SLTA Kls I Kejuaraan Pencak Silat antar Pelajar se Kab. Sleman An. <b>Salsabila Brianna Eavania</b> Kelas XI MIA-2, Penyelengg : Alumni PS-HT Yogya, 07 Januari 2018
Tahun 2017/2018	Juara I			<b>Juara I Kelas H Putri</b> Kejurkab Sleman Pencak Silat Remaja, An : <b>Salsabiila Brianna Evania, XI</b> <b>MIA-2,</b> Penyelenggara <b>IPSI</b> <b>Sleman,</b> 22-25 Januari 2018
Tahun 2017/2018	Juara II			<b>Juara II Kelas F Putra</b> Kejurkab Sleman Pencak Silat Remaja, An : <b>Moch Bahrul</b> <b>Malchan</b> Kelas XI MIA-3, Penyelenggara <b>IPSI Sleman,</b> 22-25 Januari 2018
Tahun 2017/2018	Juara III			<b>Juara III Kelas C Putri</b> Kejurkab Sleman Pencak Silat Remaja, An : <b>Fauziyyah Indri</b> <b>Jayanti, XI MIA-2,</b> Penyelenggara <b>IPSI Sleman,</b>

				22-25 Januari 2018
Tahun 2017/2018	Juara III			Juara III Kategori tanding , Open Turnamen Pencak silat, IPSI Kab. Sleman, 27-28 Maretb 2018 <b>Salsabiila Brianna Evania, XI MIA-2</b>
Tahun 2017/2018	Juara I			Juara I Kategori tanding , Open Turnamen Pencak silat, IPSI Kab. Sleman, 27-28 Maretb 2018 <b>Mohd Afiq</b>
Tahun 2017/2018	Juara II			Juara II Kategori tanding , Open Turnamen Pencak silat, IPSI Kab. Sleman, 27-28 Maretb 2018 An <b>Fauziyyah Indri Jayanti, XI MIA-2</b>
Tahun 2017/2018	Juara III			Juara III Kategori tanding , Open Turnamen Pencak silat, IPSI Kab. Sleman, 27-28 Maret 2018 <b>Salsabiila Brianna Evania, XI MIA-2</b>
Tahun 2017/2018	Juara III			Juara III Kategori tanding , Open Turnamen Pencak silat, IPSI Kab. Sleman, 27-28 Maret 2018 <b>Rizki Ananda Fortuna</b>
Tahun 2018/2019		Juara 1		LITERASI DARING TK PROVINSI M. Rifky Yanuardi (TN )
Tahun 2018/2019	Juara 1 PI			LOMBA MTQ TK KEC DEPOK tanggal 5 Agustus 2018 atas nama SYIFA
Tahun 2018/2019	Juara 1 PA			LOMBA MTQ TK KEC DEPOK tanggal 5 Agustus 2018 atas nama ADLAN ROSYID
Tahun 2018/2019	Juara 1			Lomba MMQ TK KEC DEPOK tanggal 5 Agustus 2018 atas nama AMIN JIHAD
Tahun 2018/2019	Juara 1			Lomba MHQ PI TK KEC DEPOK tanggal 5 Agustus 2018 atas nama Nurul Latifatus Sa'adah
Tahun 2018/2019	Juara 1			Lomba MHQ PA TK KEC DEPOK tanggal 5 Agustus 2018 M.Wafiqurrahman

Tahun 2018/2019	Juara 1			Lomba MFQ KELOMPOK TK KEC DEPOK tanggal 5 Agustus 2018 Ahmad Fajrul Falah, Dwiyana Rahma Fitri, Ranti Kusuma Dewi
Tahun 2018/2019	Juara 1			Lomba MSQ KELOMPOK TK KEC DEPOK tanggal 5 Agustus 2018 an Shifaya,Desi Fitriani dan Ripin
Tahun 2018/2019	Juara 2			Lomba MTQ PA TK KEC DEPOK tanggal 5 Agustus 2018 an.Abdu Rahman Na'im

Sumber: Dokumen MAN 2 Sleman yang terdapat dalam buku *Profil MAN 2 Sleman* tahun 2019

*Lampiran VI : Keadaan sarana dan prasarana MAN 2 Sleman*

**Keadaan Sarana dan Prasarana MAN 2 Sleman**

Berikut adalah dipaparkan keadaan sarana dan prasarana MAN 2 Sleman yang bersumber dari buku Profil MAN 2 Sleman tahun pelajaran 2018/2019 adalah:

1. Luas Tanah :
  - a. Hak Milik : 1.005 meter persegi (disertifikat tahun 2003)
  - b. Sewa : 6.350 meter persegi (milik Kas Desa (MAN) 2)
2. Penggunaan Tanah :
  - a. Bangunan : 3.156 m<sup>2</sup>
  - b. Pekarangan : 2.467 m<sup>2</sup>
  - c. Kebun : 1.000 m<sup>2</sup>
  - d. Lapangan Olahraga : 729 m<sup>2</sup>
3. Kondisi Fisik Gedung
  - a. Ruang Belajar : 17 buah seluas : 792 m<sup>2</sup>
  - b. Ruang Kepala : 1 buah seluas : 44 m<sup>2</sup>
  - c. Ruang Wakabid : 1 buah seluas : 35 m<sup>2</sup>
  - d. Ruang guru : 1 buah seluas : 101 m<sup>2</sup>
  - e. Ruang Piket guru : 1 buah seluas : 20 m<sup>2</sup>
  - f. Ruang Satpam : 1 buah seluas : 8 m<sup>2</sup>
  - g. Ruang Tatausaha : 1 buah seluas : 44 m<sup>2</sup>
  - h. Ruang Komputer (AVA): 1 buah seluas : 120 m<sup>2</sup>
  - i. Ruang Perpustakaan : 1 buah seluas : 120 m<sup>2</sup>



j. Ruang Lab. IPA	: 2 buah seluas	: 120 m <sup>2</sup>
k. Ruang Lab. Komputer	: 1 buah seluas	: 84 m <sup>2</sup>
l. Ruang Rapat (R.Internet)	: 1 buah (R.Kelas)	: 64 m <sup>2</sup>
m. Ruang Ibadah/Mushalla	: 1 buah seluas	: 81 m <sup>2</sup>
n. Ruang Keterampilan	: ---	: -- m <sup>2</sup>
o. Ruang Lab. Keagamaan	: 1 buah seluas	: 20 m <sup>2</sup>
p. Ruang Gudang	: 1 buah seluas	: 20 m <sup>2</sup>
q. Ruang Tata Boga	: ---	: -- m <sup>2</sup>
r. Ruang Tata Busana	:	
s. Ruang BK	: 1 buah seluas	: 56 m <sup>2</sup>
t. Ruang UKS/PMR	: 1 buah seluas	: 56 m <sup>2</sup>
u. Ruang OSIS	: 1 buah seluas	: 16 m <sup>2</sup>
v. Ruang Aula	: 1 buah seluas	: 168 m <sup>2</sup>
w. Ruang Inklusi	: 1 buah seluas	: 77 m <sup>2</sup>
x. Ruang Studio Musik	: 1 buah seluas	: 48 m <sup>2</sup>
y. Kantin	: 3 buah seluas	: 148 m <sup>2</sup>
z. Urinoir/Toilet Kepala	: 1 buah seluas	: 3 m <sup>2</sup>
aa. Urinoir/Toilet Wakabid	: 1 buah seluas	: 3 m <sup>2</sup>
bb. Urinoir/Toilet Guru	: 1 buah seluas	: 3 m <sup>2</sup>
cc. Urinoir/Toilet Pegawai	: 1 buah seluas	: 3 m <sup>2</sup>
dd. Urinoir/Toilet Inklusi	: 1 buah seluas	: 3 m <sup>2</sup>
ee. Urinoir/Toilet Siswa	: 11 buah seluas	: 33 m <sup>2</sup>

**b. Fasilitas**

- 1) Meja Murid : 600 buah
- 2) Kursi Murid : 600 buah
- 3) Bangku Murid : 20 buah
- 4) Papan Tulis : 30 buah
- 5) Meja Guru : 40 buah
- 6) Meja Kursi Tamu R Kepala : 2 Stel
- 7) Meja Kursi Tamu R Guru/Piket: 2 Stel
- 8) Meja Kursi Tamu R BK : 1 stel
- 9) Kursi Guru : 44 buah
- 10) Meja Kepala/Wakabid : 5 buah
- 11) Kursi Kepala/Wakabid : 5 buah
- 12) Lemari Kepala/Wakabid : 3 buah
- 13) Meja Tata usaha : 8 buah
- 14) Kursi Tatausaha : 13 buah
- 15) Meja Laboratorium IPA : 20 buah
- 16) Kursi Laboratorium IPA : 60 buah
- 17) Meja Laboratorium Komputer : 21 buah
- 18) Kursi Laboratorium Komputer : 41 buah
- 19) Lemari Laboratorium : 3 buah
- 20) OHP : 2 buah
- 21) Sound system : 2 unit
- 22) Pengeras Suara : 3 buah

- 23) Warless : 1 buah
- 24) Radio Recorder : 2 buah
- 25) LCD : 3 buah
- 26) Televisi : 3 buah
- 27) VCD Player : 2 buah
- 28) Mesin Ketik Biasa : 2 buah
- 29) Komputer Ruang Wakabid : 2 buah
- 30) Komputer Ruang Guru : 2 buah
- 31) Komputer Ruang Tata Usaha : 2 buah
- 32) Komputer Lab Komputer : 15 buah
- 33) Komputer Ruang Internet : 12 buah
- 34) Komputer Ruang Perpust : 2 buah
- 35) Komputer Ruang OSIS : 1 buah
- 36) Printer : 7 buah
- 37) Labtop : 10 buah
- 38) Scan printer : 1 buah
- 39) Mesin Kehadiran : 1 buah
- 40) Kalkulator : 7 buah
- 41) Mesin Stensil : 2 buah
- 42) Mesin Fotokopi : 1 buah
- 43) Brankas : 1 buah
- 44) Perlengkapan Olahraga :
- a. Bola Voli : 16 buah

- b. Bola Basket : 1 buah
  - c. Bola Kaki : 1 buah
  - d. Raket Badminton : 2 buah
  - e. Lap Tenis Meja : 2 unit
  - f. Atletik (Lembing,cakram) : 10 buah
  - g. Teda Pramuka : - buah
- c. Fasilitas Keterampilan :
- 1) Mesin Jahit/Bordir : 8 buah
  - 2) Memasak : 34 buah
  - 3) Pertanian : 3 buah

Lampiran VII : Langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play*

**Langkah-langkah Pembelajaran**

Fase		Kegiatan Pembelajaran	Waktu
<b>Kegiatan Awal</b>	1	Pendidik mengucapkan salam dan mengajak semua peserta didik untuk berdoa yang dipimpin oleh salah satu peserta didik.	10 menit
	2	Pendidik memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin	
	3	Pendidik menanyakan materi sebelumnya dan mengaitkan dengan materi baru	
	4	Pendidik memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari	
	5	Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan berlangsung	
	6	Pendidik mengajukan pertanyaan kepada peserta didik sebagai langkah awal untuk membuat perhatian siswa	
	7	Pendidik memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.	
	8	Pendidik menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran	
<b>Kegiatan Inti</b>			70 menit
<b>1 Mengamati</b>	a	Peserta didik membaca, mengidentifikasi, dan mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru	
	b	Peserta didik melihat dan menyimak penjelasan materi melalui power point ataupun video.	
<b>2 Menanya</b>	a	Peserta didik dipersilahkan untuk membuat pertanyaan yang belum di pahami	
	b	Peserta didik menanyakan pertanyaan yang belum dipahami kepada temannya atau langsung kepada pendidik	
<b>3 Mengumpulkan informasi</b>	a	Masing-masing peserta didik diberi potongan <i>Puzzle</i>	
	b	Peserta didik harus menggabungkan <i>Puzzle</i> tersebut dengan sesama temannya yang membentuk suatu kelompok dan menggabungkan <i>Puzzle</i> tersebut menjadi	

			sebuah gambar.	
		c	Dalam potongan <i>Puzzle</i> tersebut terdapat suatu perintah untuk mendemonstrasikan	
		d	Setiap satu <i>Puzzle</i> akan membentuk satu kelompok dan mengerjakan perintah dalam bentuk demonstrasi.	
		e	Masing-masing peserta didik harus berusaha mengumpulkan informasi melalui <i>Puzzle</i> tersebut yang kemudian didiskusikan.	
<b>4</b>	<b>Mengasosiasi</b>		Peserta didik diberi kesempatan untuk menyajikan <i>Puzzle</i> tersebut untuk disatukan dalam kertas kemudian bermain secara rolling setiap kelompok mendemonstrasikan perintah isi <i>Puzzle</i> tersebut.	
<b>5</b>	<b>Mengkomunikasikan</b>	a	Masing-masing peserta didik dalam kelompok <i>Puzzle</i> tersebut mendemonstrasikan perintah isi <i>Puzzle</i>	
		b	Sembari memperhatikan, peserta didik yang lain sambil mendiskusikan dengan teman sekelompok <i>Puzzlenya</i>	
		c	Kelompok lain mengevaluasi hasil kelompok yang melakukan rolling play (demonstrasi)	
<b>Penutup</b>		1	Pendidik memberikan klarifikasi dan kesimpulan mengenai hasil pembelajaran	10 menit
		2	Pendidik mengevaluasi seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh dalam pembelajaran untuk bersama-sama menemukan hikmah (manfaat) yang tersirat dalam pembelajaran	
		3	Pendidik memberikan apresiasi terhadap kelompok <i>Puzzle</i> yang terbaik.	
		4	Pendidik menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.	
		5	Pendidik memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi pertemuan berikutnya.	
		6	Pendidik dan peserta didik mengakhiri pelajaran tersebut dengan membaca hamdalah/doa bersama-sama	
		7	Pendidik mengucapkan salam	

Sumber: Data Primer





4	Latar belakang pengembangan strategi Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i> dinyatakan dengan jelas				
5	Tujuan pengembangan strategi Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i> dinyatakan dengan jelas				
6	Deskripsi strategi Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i> dinyatakan dengan jelas				
7	Prinsip-prinsip reaksi dalam pembelajaran dinyatakan dengan jelas				
8	Sistem sosial dalam pembelajaran dinyatakan dengan jelas				
9	Sistem pendukung dalam pembelajaran dinyatakan dengan jelas				
10	Penggunaan pendekatan pembelajaran dinyatakan dengan jelas				
11	Langkah-langkah pembelajaran dinyatakan dengan jelas				
12	Evaluasi dan penilaian dinyatakan dengan jelas				
<b>III</b>	<b>Hasil Belajar yang diinginkan</b>				
13	Hasil belajar yang diinginkan dinyatakan dengan jelas				

<b>Petunjuk:</b> A. Dapat digunakan tanpa revisi B. Dapat digunakan dengan revisi kecil C. Dapat digunakan dengan revisi besar D. Belum dapat digunakan	A	B	C	D
<b>Penilaian Umum Strategi Pembelajaran Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i></b>				

Saran-saran:

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

.....  
.....  
.....  
.....

Yogyakarta, ..... Maret 2019

Validator,

.....



	10	Kesesuaian strategi pembelajaran yang digunakan dengan tujuan pembelajaran				
	11	Kesesuaian strategi pembelajaran dengan materi pembelajaran				
	12	Kesesuaian strategi pembelajaran dengan pengembangan student center dalam pembelajaran				
<b>V</b>	<b>Kegiatan pembelajaran</b>					
	13	Keterpaduan kegiatan pembelajaran dengan pembelajaran berbasis siswa untuk menjadikan siswa aktif				
	14	Keruntutan langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran				
	15	Ketepatan alokasi waktu dengan kegiatan pembelajaran				
<b>VI</b>	<b>Pemilihan media/Sumber Belajar</b>					
	16	Kesesuaian media dalam pencapaian tujuan pembelajaran				
	17	Kepraktisan dan kemudahan penggunaan media/sumber belajar				
	18	Kesesuaian penggunaan media/sumber belajar dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik				
<b>VII</b>	<b>Penilaian Hasil Belajar</b>					
	19	Ketepatan pemilihan teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran				
	20	Kesesuaian butir instrumen penilaian dengan indikator/tujuan pembelajaran				
	21	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk pengerjaan soal				
	22	Ketersediaan kunci jawaban				
<b>VIII</b>	<b>Kebahasaan</b>					
	23	Penggunaan kaidah bahasa Indonesia yang baik				
	24	Kemudahan pemabahan bahasa yang digunakan				
	25	Kejelasan penulisan dan bahasa yang digunakan				

<b>Petunjuk:</b> A. Dapat digunakan tanpa revisi B. Dapat digunakan dengan revisi kecil C. Dapat digunakan dengan revisi besar D. Belum dapat digunakan	A	B	C	D
<b>Penilaian Umum RPP Strategi Pembelajaran Kolaborasi Puzzle dengan Role Play</b>				

Saran-saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

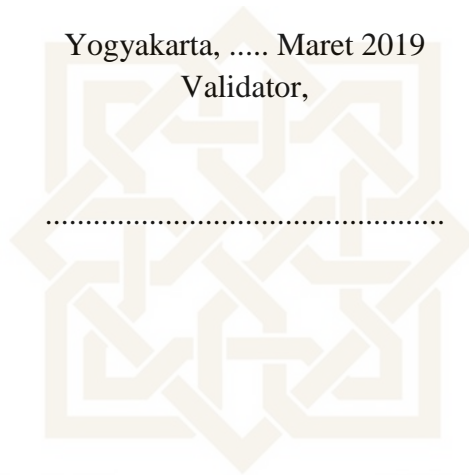
.....

.....

.....

Yogyakarta, ..... Maret 2019

Validator,



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**ANGKET KETERTERAPAN  
STRATEGI PEMBELAJARAN KOLABORASI PUZZLE DENGAN ROLE  
PLAY  
(Respon Guru)**

Nama Penilai : .....  
Pekerjaan : .....  
Tanggal : .....

(Instrument ini diadaptasi dari tesis Tanto Aljauharie Tantowie yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Neurosains untuk Meningkatkan Karakter Kreatif, Kerja Keras, dan Rasa Ingin Tahu”, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2014)

Petunjuk:

1. Setelah Bapak/Ibu melakukan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play*, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap pelaksanaan strategi pembelajaran tersebut.
2. Penilaian cukup dengan memberikan tanda centang ( √ ) pada kolom angka yang sebaris dengan paernyataan yang diberikan. Angka-angka tersebut dapat ditafsirkan dengan pernyataan-pernyataan sebagai berikut:
 

1 = sangat kurang	3 = baik
2 = kurang	4 = sangat baik
3. Dibagian akhir Bapak/Ibu dimohon memberikan saran-saran untuk perbaikan strategi tersebut.

NO	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN				
		1	2	3	4	
<b>I</b>	<b>Kejelasan Petunjuk Penggunaan RPP</b>					
	1	Rumusan tujuan dan indikator pembelajaran dinyatakan dengan jelas				
	2	Langkah-langkah dalam RPP dinyatakan dengan jelas				
	3	Petunjuk penilaian dinyatakan dengan jelas				
	4	Alokasi waktu dinyatakan dengan jelas				
<b>II</b>	<b>Ketercapaian Kompetensi dan Tujuan Pembelajaran</b>					
	5	Penggunaan strategi ini mendukung ketercapaian kompetensi mata pelajaran secara maksimal				
	6	Penggunaan strategi ini dapat mendorong siswa belajar aktif				



	7	Penggunaan strategi ini dapat mendorong siswa memperoleh pengalaman melalui praktek pembelajaran				
	8	Penggunaan strategi ini dapat membuat siswa berfikir kreatif				
<b>III</b>	<b>Respon Siswa</b>					
	9	Peserta didik terlihat antusias mengikuti proses pembelajaran				
	10	Peserta didik memperlihatkan motivasi tinggi selama proses pembelajaran				
	11	Peserta didik terlihat senang selama proses pembelajaran menggunakan strategi Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i>				
<b>IV</b>	<b>Tingkat kesulitan dalam mengimplementasikan</b>					
	12	Tahapan-tahapan dalam penerapan strategi mudah dilaksanakan				
	13	Semua perangkat pembelajaran mudah digunakan				
	14	Perangkat evaluasi hasil belajar mudah digunakan				
<b>V</b>	<b>Ketercukupan Waktu</b>					
	15	Waktu yang digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i> cukup				
	16	Waktu yang dialokasikan cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran				

Saran-saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
 SUNAN KALIJAGA  
 YOGYAKARTA

Yogyakarta, ..... April 2019  
 Pengisi Angket,

.....



9	Guru memberikan waktu untuk peserta didik mencari pasangan yang ditentukan oleh potongan <i>Puzzle</i>					
10	Guru memberikan waktu untuk peserta didik dalam memecahkan masalah yaitu menempelkan potongan <i>Puzzle</i> tersebut menjadi gambar yang sempurna					
11	Guru mempersilahkan peserta didik untuk berdiskusi dan menyelesaikan masalah yang ada dalam perintah <i>Puzzle</i> tersebut					
12	Guru memberikan waktu untuk peserta didik mempraktekkan hasil diskusi tersebut					
13	Guru memberikan penguatan dan reward kepada peserta didik					
14	Guru memberikan pertanyaan terkait materi					
15	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan					
<b>III</b>	<b>Kegiatan Akhir</b>					
16	Guru mengarahkan peserta didik untuk menyimpulkan					
17	Guru melakukan evaluasi pencapaian kompetensi pembelajaran					
18	Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya					

Yogyakarta, ..... April 2019  
Observer,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**ANGKET RESPON PESERTA DIDIK  
TERHADAP STRATEGI PEMBELAJARAN KOLABORASI *PUZZLE* DENGAN  
*ROLE PLAY***

Nama Penilai : .....  
Pekerjaan : .....  
Tanggal : .....

(Instrument ini diadaptasi dari tesis Tanto Aljauharie Tantowie yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Neurosains untuk Meningkatkan Karakter Kreatif, Kerja Keras, dan Rasa Ingin Tahu”, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2014)

Petunjuk:

1. Setelah sadara/i mengikuti pembelajara dengan menggunakan strategi pembelajran Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play*, saudara/i dimohon untuk memberikan penilaian terhadap pelakaksanaan strategi pembelajaran tersebut.
2. Penilaian cukup dengan memberikan tanda centang ( √ ) pada kolom angka yang sebaris dengan paernyataan yang diberikan. Angka-angka tersebut dapat ditafsirkan dengan pernyataan-pernyataan sebagai berikut:  

1 = tidak setuju	3 = setuju
2 = kurang setuju	4 = sangat setuju

NO	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN				
		1	2	3	4	
<b>I</b>	<b>Aspek Pembelajaran</b>					
	1	Pada awal kegiatan pembelajaran, penjelasan guru menarik perhatian saya				
	2	melalui pembelajaran ini, saya lebih menguasai materi yang dipelajari				
	3	Saya merasa senang belajar menggunakan strategi pembelajaran ini				
	4	Sejak awal pembelajaran, saya termotivasi untuk mengetahui lebih jauh tentang meteri ini				
	5	Waktu yang diberikan cukup untuk mengerjakan tugas				
	6	Saya menjadi aktif dalam pembelajaran				
	7	Saya tidak merasakan ngantuk				
	8	Saya menjadi lebih kreatif dalam belajar				
	9	Saya memperoleh pengalaman melalui praktek				

		langsung				
	10	Saya sangat bersemangat dalam menjalankan perintah dari guru karena ingin memperoleh hadiah dari guru				
<b>II</b>	<b>Aspek Aktivitas Siswa</b>					
	11	Saya dapat memahami perintah yang diberikan guru selama proses pembelajaran				
	12	Saya dapat menyelesaikan masalah-masalah dalam menyelesaikan <i>Puzzle</i>				
	13	Saya langsung bergerak cepat melaksanakan dan menyelesaikan perintah yang ada dalam <i>Puzzle</i>				
	14	Saya bersama teman melakukan diskusi untuk menyelesaikan perintah <i>Puzzle</i>				
	15	Saya melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru dengan baik				
	16	Saya membaca materi pelajaran yang sedang dipelajari bersama				
	17	Saya memperhatikan penjelasan guru				
	18	Saya mengajukan pertanyaan kepada teman ataupun guru				
	19	Saya menjawab pertanyaan dari teman atau guru				
	20	Saya mencatat materi pelajaran				
21	Saya memiliki kemauan yang kuat untuk bekerja sama dan berdiskusi sesuai kelompok <i>Puzzle</i> -nya					

Saran-saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, ..... April 2019  
 Pengisi Angket,

.....

**LEMBAR PENGAMATAN AKTIVITAS SISWA  
KATERTERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN OLEH GURU**

Nama Penilai : .....

Pekerjaan : .....

Tanggal : .....

(Instrument ini diadaptasi dari tesis Tanto Aljauharie Tantowie yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Neurosains untuk Meningkatkan Karakter Kreatif, Kerja Keras, dan Rasa Ingin Tahu”, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2014)

**Petunjuk:**

1. Lembar pengamatan ini digunakan untuk mengamati penerapan strategi pembelajaran Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play*.
2. Penilaian cukup dengan memberikan tanda centang ( √ ) pada kolom angka yang sebaris dengan paernyataan yang diberikan. Angka-angka tersebut dapat ditafsirkan dengan pernyataan-pernyataan sebagai berikut:

1 = sangat kurang

3 = baik

2 = kurang

4 = sangat baik

NO	Aspek Aktivitas Siswa	PENILAIAN			
		1	2	3	4
1	Peserta didik memperhatikan penjelasan guru				
2	Peserta didik membaca materi pelajaran yang sedang dipelajari bersama				
3	Peserta didik mencatat materi pelajaran				
4	Peserta didik mengajukan pertanyaan kepada teman ataupun guru				
5	Peserta didik menjawab pertanyaan dari teman atau guru				
6	Peserta didik dapat memahami perintah yang diberikan guru selama proses pembelajaran				
7	Peserta didik langsung bergerak cepat melaksanakan dan menyelesaikan perintah yang ada dalam <i>Puzzle</i>				
8	Peserta didik memiliki kemauan yang kuat untuk bekerja sama dan berdiskusi sesuai kelompok <i>Puzzle</i> -nya				
9	Peserta didik bersama teman melakukan diskusi untuk menyelesaikan perintah <i>Puzzle</i>				
10	Peserta didik dapat menyelesaikan masalah-masalah dalam menyelesaikan <i>Puzzle</i>				

Yogyakarta, ..... April 2019

Observer,

.....



**LEMBAR PRETEST  
MATA PELAJARAN FIKIH**

KD : Wakaf, Hibah, Sedekah, Hadiah	Nama : .....
Materi : Wakaf, Hibah	Kelas : .....

Petunjuk:

- Bacalah *basmalah* sebelum mengerjakan!
  - Isilah identitas diri di atas dengan benar!
  - Kerjakan soal dengan *close book*!
  - Berikan tanda silang (X) pada jawaban yang menurut anda benar!
1. Menurut bahasa, wakaf berarti...
    - a. Menjaga
    - b. Bersih/suci
    - c. Do'a
    - d. Menahan
    - e. Sedekah
  2. Wakaf disebut juga sebagai sedekah jariyah, karena...
    - a. Pahalnya paling besar
    - b. Ada manfaatnya bagi orang lain
    - c. Pahalnya akan mengalir terus kepada orang yang berwakaf
    - d. Wakaf akan disenangi masyarakat
    - e. Hikmah wakaf dapat menghilangkan kesenjangan sosial
  3. Di bawah ini harta yang memenuhi syarat untuk diwakafkan adalah, kecuali...
    - a. Makanan
    - b. Bangunan Masjid
    - c. Tanah
    - d. Rumah Sakit
    - e. Jam dinding
  4. Di bawah ini yang termasuk rukun wakaf adalah, kecuali...
    - a. Orang yang mewakafkan
    - b. Wali
    - c. Orang yang menerima wakaf
    - d. Barang yang diwakafkan
    - e. Sighat/Ikrar wakaf
  5. Termasuk hikmah wakaf adalah...
    - a. Menimbulkan kebencian
    - b. Menimbulkan prasangka buruk dan iri hati sesama masyarakat
    - c. Mendapatkan uang
    - d. Mendapatkan imbalan dari mauquf
    - e. Menumbuhkan solidaritas sosial sesama masyarakat
  6. Orang yang memberikan hibah disebut dengan...
    - a. Wahab
    - b. Wahib
    - c. Mauhub
    - d. Muzakki

- e. Mauhub Lahu
7. Ada dua macam hibah, yaitu hibah barang dan hibah manfaat. Selanjutnya dalam hibah manfaat ada 3 macam hibah manfaat, yaitu....
- Hibah muajjalah, hibah nafsi, hibah ariyah
  - Hibah al-umri, hibah maali, hibah nafsi
  - Hibah nafsi, hibah al umri, hibah ariyah
  - Hibah al umri, hibah muajjalah, hibah ariyah
  - Hibah maali, hibah ariyah, hibah muajjalah
8. Ibu Aminah merupakan orang kaya di kampungnya. Ia memiliki banyak sepeda motor. Selanjutnya ia menghibahkan salah satu sepeda motonya kepada pak Ali. Namun suatu ketika ibu Amninah mencabut hibahnya tersebut. Hukum ibu Aminah mencabut hibahnya adalah....
- halal
  - sunnah muakkad
  - haram
  - mubah
  - fardhu kifayah
9. Bapak Didi merupakan ayahnya Faul. Pada suatu masa, Bapak Didi memberikan mobil untuk Faul agar berangkat ke kampusnya terjaga dengan baik. Namun, Faul menggunakan mobil tersebut untuk berganti-ganti pasangan. Ia memacari banyak wanita. Setelah Pak Didi mengetahuinya, Pak Didi langsung mengambil mobilnya kembali. Hukum Pak Didi mencabut hibahnya tersebut adalah....
- Boleh
  - Haram
  - Fardhu ‘ain
  - Fardhu Kifayah
  - Makruh
10. Berikut ini diantara hikmah melaksanakan hibah adalah, kecuali....
- Menumbuhkan rasa kasih sayang kepada sesama
  - Mempererat tali silaturahmi
  - Menumbuhkan sikap saling tolong menolong
  - Menghindari diri dari berbagai malapetaka
  - Merebut hak orang lain

**LEMBAR POSTTEST**  
**MATA PELAJARAN FIKIH**

KD : Wakaf, Hibah, Sedekah, Hadiah	Nama : .....
Materi : Wakaf, Hibah	Kelas : .....

Petunjuk:

- Bacalah *basmalah* sebelum mengerjakan!
  - Isilah identitas diri di atas dengan benar!
  - Kerjakan soal dengan *close book*!
  - Berikan tanda silang (X) pada jawaban yang menurut anda benar!
1. Menurut bahasa, wakaf berarti...
    - a. Menjaga
    - b. Bersih/suci
    - c. Do'a
    - d. Menahan
    - e. Sedekah
  2. Wakaf disebut juga sebagai sedekah jariyah, karena...
    - a. Pahalnya paling besar
    - b. Ada manfaatnya bagi orang lain
    - c. Pahalnya akan mengalir terus kepada orang yang berwakaf
    - d. Wakaf akan disenangi masyarakat
    - e. Hikmah wakaf dapat menghilangkan kesenjangan sosial
  3. Di bawah ini harta yang memenuhi syarat untuk diwakafkan adalah, kecuali...
    - a. Makanan
    - b. Bangunan Masjid
    - c. Tanah
    - d. Rumah Sakit
    - e. Jam dinding
  4. Di bawah ini yang termasuk rukun wakaf adalah, kecuali...
    - a. Orang yang mewakafkan
    - b. Wali
    - c. Orang yang menerima wakaf
    - d. Barang yang diwakafkan
    - e. Sighat/Ikrar wakaf
  5. Termasuk hikmah wakaf adalah...
    - a. Menimbulkan kebencian
    - b. Menimbulkan prasangka buruk dan iri hati sesama masyarakat
    - c. Mendapatkan uang
    - d. Mendapatkan imbalan dari mauquf
    - e. Menumbuhkan solidaritas sosial sesama masyarakat
  6. Orang yang memberikan hibah disebut dengan...
    - a. Wahab
    - b. Wahib
    - c. Mauhub
    - d. Muzakki

- e. Mauhub Lahu
7. Ada dua macam hibah, yaitu hibah barang dan hibah manfaat. Selanjutnya dalam hibah manfaat ada 3 macam hibah manfaat, yaitu....
- Hibah muajjalah, hibah nafsi, hibah ariyah
  - Hibah al-umri, hibah maali, hibah nafsi
  - Hibah nafsi, hibah al umri, hibah ariyah
  - Hibah al umri, hibah muajjalah, hibah ariyah
  - Hibah maali, hibah ariyah, hibah muajjalah
8. Ibu Aminah merupakan orang kaya di kampungnya. Ia memiliki banyak sepeda motor. Selanjutnya ia menghibahkan salah satu sepeda motonya kepada pak Ali. Namun suatu ketika ibu Amninah mencabut hibahnya tersebut. Hukum ibu Aminah mencabut hibahnya adalah....
- halal
  - sunnah muakkad
  - haram
  - mubah
  - fardhu kifayah
9. Bapak Didi merupakan ayahnya Faul. Pada suatu masa, Bapak Didi memberikan mobil untuk Faul agar berangkat ke kampusnya terjaga dengan baik. Namun, Faul menggunakan mobil tersebut untuk berganti-ganti pasangan. Ia memacari banyak wanita. Setelah Pak Didi mengetahuinya, Pak Didi langsung mengambil mobilnya kembali. Hukum Pak Didi mencabut hibahnya tersebut adalah....
- Boleh
  - Haram
  - Fardhu ‘ain
  - Fardhu Kifayah
  - Makruh
10. Berikut ini diantara hikmah melaksanakan hibah adalah, kecuali....
- Menumbuhkan rasa kasih sayang kepada sesama
  - Mempererat tali silaturahmi
  - Menumbuhkan sikap saling tolong menolong
  - Menghindari diri dari berbagai malapetaka
  - Merebut hak orang lain



4	Latar belakang pengembangan strategi Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i> dinyatakan dengan jelas				√
5	Tujuan pengembangan strategi Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i> dinyatakan dengan jelas				√
6	Deskripsi strategi Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i> dinyatakan dengan jelas				√
7	Prinsip-prinsip reaksi dalam pembelajaran dinyatakan dengan jelas				√
8	Sistem sosial dalam pembelajaran dinyatakan dengan jelas				√
9	Sistem pendukung dalam pembelajaran dinyatakan dengan jelas				√
10	Penggunaan pendekatan pembelajaran dinyatakan dengan jelas				√
11	Langkah-langkah pembelajaran dinyatakan dengan jelas				√
12	Evaluasi dan penilaian dinyatakan dengan jelas			√	
<b>III</b>	<b>Hasil Belajar yang diinginkan</b>				
13	Hasil belajar yang diinginkan dinyatakan dengan jelas			√	

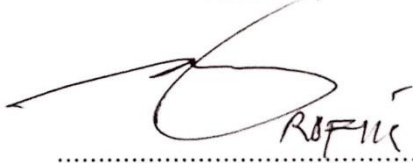
<b>Petunjuk:</b> A. Dapat digunakan tanpa revisi B. Dapat digunakan dengan revisi kecil C. Dapat digunakan dengan revisi besar D. Belum dapat digunakan	A	B	C	D
<b>Penilaian Umum Strategi Pembelajaran Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i></b>		√		

Saran-saran:

- Teori perkembangan anak perlu dieksplisitkan lagi seperti teori konstruktivisme
- Evaluasi dan hasil belajar perlu diperjelas

Yogyakarta, ..... Maret 2019

Validator,

  
.....



**HASIL VALIDASI**  
**PROSEDUR STRATEGI PEMBELAJARAN**  
**KOLABORASI PUZZLE DENGAN ROLE PLAY**  
**DALAM MEWUJUDKAN STUDENT CENTERED LEARNING (SCL)**

Nama Penilai : Indra Fajar N, M.Pd

Pekerjaan : Dosen

Tanggal : 16 Maret 2019

(Lembar validasi ini diadaptasi dari tesis Tanto Aljauharie Tantowie yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Neurosains untuk Meningkatkan Karakter Kreatif, Kerja Keras, dan Rasa Ingin Tahu”, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2014)

Petunjuk:

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian (memvalidasi) beberapa aspek yang terdapat dalam Prosedur Stategi Pembelajaran Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play*.
2. Penilaian cukup dengan memberikan tanda centang ( √ ) pada kolom angka yang sebaris dengan paernyataan yang diberikan. Angka-angka tersebut dapat ditafsirkan dengan pernyataan-pernyataan sebagai berikut:
 

1 = sangat kurang	3 = baik
2 = kurang	4 = sangat baik
3. Dibagian akhir Bapak/Ibu dimohon memberikan saran-saran untuk perbaikan strategi tersebut.

NO	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Teori Pendukung</b>				
	1	Teori perkembangan anak yang disampaikan cukup untuk dijadikan landasan dalam penyusunan strategi pembelajaran Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i>			√
	2	Konsep <i>Student Centered Learning</i> relevan sebagai landasan strategi pembelajaran Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i>			√
	3	Teori konstruktivisme dan edutainment (edukasi dan entertainment) berkaitan dengan proses terjadinya pembelajaran aktif dan menyenangkan untuk mendukung strategi pembelajaran Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i>			√
<b>II</b>	<b>Struktur Strategi Pembelajaran KOLABORASI PUZZLE DENGAN ROLE PLAY</b>				
	4	Latar belakang pengembangan strategi Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i> dinyatakan dengan jelas			√

5	Tujuan pengembangan strategi Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i> dinyatakan dengan jelas				√
6	Deskripsi strategi Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i> dinyatakan dengan jelas		√		
7	Prinsip-prinsip reaksi dalam pembelajaran dinyatakan dengan jelas				√
8	Sistem sosial dalam pembelajaran dinyatakan dengan jelas				√
9	Sistem pendukung dalam pembelajaran dinyatakan dengan jelas			√	
10	Penggunaan pendekatan pembelajaran dinyatakan dengan jelas				√
11	Langkah-langkah pembelajaran dinyatakan dengan jelas				√
12	Evaluasi dan penilaian dinyatakan dengan jelas				√
<b>III</b>	<b>Hasil Belajar yang diinginkan</b>				
13	Hasil belajar yang diinginkan dinyatakan dengan jelas				√

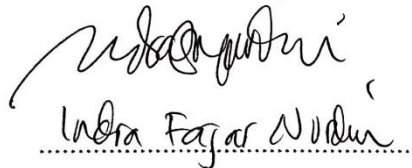
<b>Petunjuk:</b> A. Dapat digunakan tanpa revisi B. Dapat digunakan dengan revisi kecil C. Dapat digunakan dengan revisi besar D. Belum dapat digunakan	A	B	C	D
<b>Penilaian Umum Strategi Pembelajaran Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i></b>		√		

Saran-saran:

- Pada sistem pendukung perlu ditambahkan sarana, prasarana dan media

Yogyakarta, 16 Maret 2019

Validator,

  
Indra Fajar Nugroho



5	Tujuan pengembangan strategi Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i> dinyatakan dengan jelas				√
6	Deskripsi strategi Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i> dinyatakan dengan jelas			√	
7	Prinsip-prinsip reaksi dalam pembelajaran dinyatakan dengan jelas				√
8	Sistem sosial dalam pembelajaran dinyatakan dengan jelas				√
9	Sistem pendukung dalam pembelajaran dinyatakan dengan jelas			√	
10	Penggunaan pendekatan pembelajaran dinyatakan dengan jelas				√
11	Langkah-langkah pembelajaran dinyatakan dengan jelas				√
12	Evaluasi dan penilaian dinyatakan dengan jelas			√	
<b>III</b>	<b>Hasil Belajar yang diinginkan</b>				
13	Hasil belajar yang diinginkan dinyatakan dengan jelas				√


<b>Petunjuk:</b> A. Dapat digunakan tanpa revisi B. Dapat digunakan dengan revisi kecil C. Dapat digunakan dengan revisi besar D. Belum dapat digunakan	A	B	C	D
<b>Penilaian Umum Strategi Pembelajaran Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i></b>		√		

Saran-saran:

- Untuk evaluasi dan penilaian perlu dituangkan dalam bentuk tahapan proses. Misalnya, penilaian diperjelas dengan rumus-rumus angka sehingga nantinya nilai angka yang didapat jelas, dan juga dapat diketahui siswa berhasil dalam pembelajaran itu diangka atau dinilai berapa.

Yogyakarta, 23 Maret 2019

Validator,

  
Rahmat Prahara



<b>IV</b>	<b>Strategi Pembelajaran</b>					
	10	Kesesuaian strategi pembelajaran yang digunakan dengan tujuan pembelajaran				√
	11	Kesesuaian strategi pembelajaran dengan materi pembelajaran				√
	12	Kesesuaian strategi pembelajaran dengan pengembangan student center dalam pembelajaran			√	
<b>V</b>	<b>Kegiatan pembelajaran</b>					
	13	Keterpaduan kegiatan pembelajaran dengan pembelajaran berbasis siswa untuk menjadikan siswa aktif				√
	14	Keruntutan langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran				√
	15	Ketepatan alokasi waktu dengan kegiatan pembelajaran				√
<b>VI</b>	<b>Pemilihan media/Sumber Belajar</b>					
	16	Kesesuaian media dalam pencapaian tujuan pembelajaran				√
	17	Kepraktisan dan kemudahan penggunaan media/sumber belajar				√
	18	Kesesuaian penggunaan media/sumber belajar dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik				√
<b>VII</b>	<b>Penilaian Hasil Belajar</b>					
	19	Ketepatan pemilihan teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran			√	
	20	Kesesuaian butir instrumen penilaian dengan indikator/tujuan pembelajaran			√	
	21	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk pengerjaan soal				√
	22	Ketersediaan kunci jawaban		√		
<b>VIII</b>	<b>Kebahasaan</b>					
	23	Penggunaan kaidah bahasa Indonesia yang baik				√
	24	Kemudahan pemabahan bahasa yang digunakan				√
	25	Kejelasan penulisan dan bahasa yang digunakan				√

<b>Petunjuk:</b> A. Dapat digunakan tanpa revisi B. Dapat digunakan dengan revisi kecil C. Dapat digunakan dengan revisi besar D. Belum dapat digunakan	A	B	C	D
<b>Penilaian Umum RPP Strategi Pembelajaran Kolaborasi Puzzle dengan Role Play</b>				



Saran-saran:

- Identitas mata pelajaran perlu disesuaikan dengan KD 3
- Rumusan Tujuan harus terbebas dari SK, kata kerja operasional disesuaikan HOTS, konsep SC lebih dimaksimalkan
- Kesesuaian materi dengan tingkat kognitif siswa perlu ditingkatkan
- Kesesuaian strategi dengan konsep SC dalam pembelajaran perlu ditingkatkan
- Pemilihan teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran perlu ditingkatkan
- Kunci jawaban perlu diadakan

Yogyakarta, ..... Maret 2019

Validator,



Rofik



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



	10	Kesesuaian strategi pembelajaran yang digunakan dengan tujuan pembelajaran				√
	11	Kesesuaian strategi pembelajaran dengan materi pembelajaran				√
	12	Kesesuaian strategi pembelajaran dengan pengembangan student center dalam pembelajaran				√
<b>V</b>	<b>Kegiatan pembelajaran</b>					
	13	Keterpaduan kegiatan pembelajaran dengan pembelajaran berbasis siswa untuk menjadikan siswa aktif				√
	14	Keruntutan langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran				√
	15	Ketepatan alokasi waktu dengan kegiatan pembelajaran			√	
<b>VI</b>	<b>Pemilihan media/Sumber Belajar</b>					
	16	Kesesuaian media dalam pencapaian tujuan pembelajaran				√
	17	Kepraktisan dan kemudahan penggunaan media/sumber belajar				√
	18	Kesesuaian penggunaan media/sumber belajar dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik				√
<b>VII</b>	<b>Penilaian Hasil Belajar</b>					
	19	Ketepatan pemilihan teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran			√	
	20	Kesesuaian butir instrumen penilaian dengan indikator/tujuan pembelajaran			√	
	21	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk pengerjaan soal			√	
	22	Ketersediaan kunci jawaban				√
<b>VIII</b>	<b>Kebahasaan</b>					
	23	Penggunaan kaidah bahasa Indonesia yang baik				√
	24	Kemudahan pemabahan bahasa yang digunakan				√
	25	Kejelasan penulisan dan bahasa yang digunakan			√	

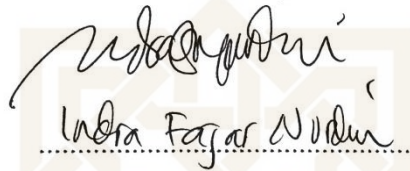
<b>Petunjuk:</b> A. Dapat digunakan tanpa revisi B. Dapat digunakan dengan revisi kecil C. Dapat digunakan dengan revisi besar D. Belum dapat digunakan	A	B	C	D
<b>Penilaian Umum RPP Strategi Pembelajaran Kolaborasi Puzzle dengan Role Play</b>		√		

Saran-saran:

- Kegiatan penutup dalam suatu pembelajaran merupakan bagian tak terpisahkan dari proses pembelajaran secara keseluruhan karena padatnya materi pelajaran bagian penutup perlu ditambahkan waktu 5-10 menit khususnya untuk proses evaluasi pembelajaran
- Perlu sedikit revisi dalam penilaian/sumber belajar

Yogyakarta, 16 Maret 2019

Validator,

  
Indra Fajar Widuri

  
STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



	10	Kesesuaian strategi pembelajaran yang digunakan dengan tujuan pembelajaran			√	
	11	Kesesuaian strategi pembelajaran dengan materi pembelajaran			√	
	12	Kesesuaian strategi pembelajaran dengan pengembangan student center dalam pembelajaran			√	
<b>V</b>	<b>Kegiatan pembelajaran</b>					
	13	Keterpaduan kegiatan pembelajaran dengan pembelajaran berbasis siswa untuk menjadikan siswa aktif				√
	14	Keruntutan langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran			√	
	15	Ketepatan alokasi waktu dengan kegiatan pembelajaran			√	
<b>VI</b>	<b>Pemilihan media/Sumber Belajar</b>					
	16	Kesesuaian media dalam pencapaian tujuan pembelajaran				√
	17	Kepraktisan dan kemudahan penggunaan media/sumber belajar				√
	18	Kesesuaian penggunaan media/sumber belajar dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik			√	
<b>VII</b>	<b>Penilaian Hasil Belajar</b>					
	19	Ketepatan pemilihan teknik penilaian dengan tujuan pembelajaran			√	
	20	Kesesuaian butir instrumen penilaian dengan indikator/tujuan pembelajaran			√	
	21	Ketersediaan dan kejelasan petunjuk pengerjaan soal			√	
	22	Ketersediaan kunci jawaban		√		
<b>VIII</b>	<b>Kebahasaan</b>					
	23	Penggunaan kaidah bahasa Indonesia yang baik			√	
	24	Kemudahan pemabahan bahasa yang digunakan				√
	25	Kejelasan penulisan dan bahasa yang digunakan				√

<b>Petunjuk:</b> A. Dapat digunakan tanpa revisi B. Dapat digunakan dengan revisi kecil C. Dapat digunakan dengan revisi besar D. Belum dapat digunakan	A	B	C	D
<b>Penilaian Umum RPP Strategi Pembelajaran Kolaborasi Puzzle dengan Role Play</b>		√		

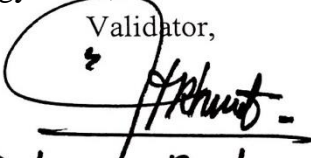


Saran-saran:

- Bagian ketersediaan kunci jawaban belum dicantumkan pada RPP

Yogyakarta, 23 Maret 2019

Validator,

  
Rahmat Prahara



**HASIL ANGKET KETERTERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN KOLABORASI  
PUZZLE DENGAN ROLE PLAY  
(Respon Guru)  
PADA UJI COBA TERBATAS**

Nama Penilai : Drs. Rahmat Prahara

Pekerjaan : Guru

Tanggal : 9 April

(Instrument ini diadaptasi dari tesis Tanto Aljauharie Tantowie yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Neurosains untuk Meningkatkan Karakter Kreatif, Kerja Keras, dan Rasa Ingin Tahu”, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga, 2014)

Petunjuk:

1. Setelah Bapak/Ibu melakukan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play*, Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan penilaian terhadap pelaksanaan strategi pembelajaran tersebut.
2. Penilaian cukup dengan memberikan tanda centang ( √ ) pada kolom angka yang sebaris dengan paernyataan yang diberikan. Angka-angka tersebut dapat ditafsirkan dengan pernyataan-pernyataan sebagai berikut:
 

1 = sangat kurang	3 = baik
2 = kurang	4 = sangat baik
3. Dibagian akhir Bapak/Ibu dimohon memberikan saran-saran untuk perbaikan strategi tersebut.

NO	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN			
		1	2	3	4
<b>I</b>	<b>Kejelasan Petunjuk Penggunaan RPP</b>				
	1 Rumusan tujuan dan indikator pembelajaran dinyatakan dengan jelas			√	
	2 Langkah-langkah dalam RPP dinyatakan dengan jelas				√
	3 Petunjuk penilaian dinyatakan dengan jelas			√	
	4 Alokasi waktu dinyatakan dengan jelas			√	
<b>II</b>	<b>Ketercapaian Kompetensi dan Tujuan Pembelajaran</b>				
	5 Penggunaan strategi ini mendukung ketercapaian kompetensi mata pelajaran secara maksimal			√	
	6 Penggunaan strategi ini dapat mendorong siswa belajar aktif			√	

	7	Penggunaan strategi ini dapat mendorong siswa memperoleh pengalaman melalui praktek pembelajaran			√	
	8	Penggunaan strategi ini dapat membuat siswa berfikir kreatif			√	
<b>III</b>	<b>Respon Siswa</b>					
	9	Peserta didik terlihat antusias mengikuti proses pembelajaran				√
	10	Peserta didik memperlihatkan motivasi tinggi selama proses pembelajaran			√	
	11	Peserta didik terlihat senang selama proses pembelajaran menggunakan strategi Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i>				√
<b>IV</b>	<b>Tingkat kesulitan dalam mengimplementasikan</b>					
	12	Tahapan-tahapan dalam penerapan strategi mudah dilaksanakan			√	
	13	Semua perangkat pembelajaran mudah digunakan			√	
	14	Perangkat evaluasi hasil belajar mudah digunakan			√	
<b>V</b>	<b>Ketercukupan Waktu</b>					
	15	Waktu yang digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i> cukup			√	
	16	Waktu yang dialokasikan cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran			√	

Saran-saran:

.....

.....

.....

.....

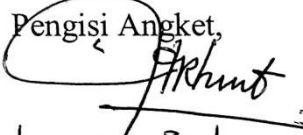
.....

.....

.....

Yogyakarta, <sup>April</sup> 9. Maret 2019

Pengisi Angket,

  
Rahmat Prahara



	8	Penggunaan strategi ini dapat membuat siswa berfikir kreatif			√	
<b>III</b>	<b>Respon Siswa</b>					
	9	Peserta didik terlihat antusias mengikuti proses pembelajaran				√
	10	Peserta didik memperlihatkan motivasi tinggi selama proses pembelajaran			√	
	11	Peserta didik terlihat senang selama proses pembelajaran menggunakan strategi Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i>				√
<b>IV</b>	<b>Tingkat kesulitan dalam mengimplementasikan</b>					
	12	Tahapan-tahapan dalam penerapan strategi mudah dilaksanakan			√	
	13	Semua perangkat pembelajaran mudah digunakan			√	
	14	Perangkat evaluasi hasil belajar mudah digunakan			√	
<b>V</b>	<b>Ketercukupan Waktu</b>					
	15	Waktu yang digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i> cukup			√	
	16	Waktu yang dialokasikan cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran			√	

Saran-saran:

.....

.....

.....


.....

.....

.....

.....

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN ALI JAGA  
YOGYAKARTA

Yogyakarta, <sup>April</sup> 9. Maret 2019  
Pengisi Angket,  
  
Rahmat Prahara





	8	Penggunaan strategi ini dapat membuat siswa berfikir kreatif				√
<b>III</b>	<b>Respon Siswa</b>					
	9	Peserta didik terlihat antusias mengikuti proses pembelajaran			√	
	10	Peserta didik memperlihatkan motivasi tinggi selama proses pembelajaran			√	
	11	Peserta didik terlihat senang selama proses pembelajaran menggunakan strategi Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i>				√
<b>IV</b>	<b>Tingkat kesulitan dalam mengimplementasikan</b>					
	12	Tahapan-tahapan dalam penerapan strategi mudah dilaksanakan				√
	13	Semua perangkat pembelajaran mudah digunakan				√
	14	Perangkat evaluasi hasil belajar mudah digunakan			√	
<b>V</b>	<b>Ketercukupan Waktu</b>					
	15	Waktu yang digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i> cukup			√	
	16	Waktu yang dialokasikan cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran			√	

Saran-saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
 SUNAN KALIJAGA  
 YOGYAKARTA

Yogyakarta, 10 April 2019  
 Pengisi Angket,  
 Rahmat Prakarta



	8	Penggunaan strategi ini dapat membuat siswa berfikir kreatif				√
<b>III</b>	<b>Respon Siswa</b>					
	9	Peserta didik terlihat antusias mengikuti proses pembelajaran			√	
	10	Peserta didik memperlihatkan motivasi tinggi selama proses pembelajaran			√	
	11	Peserta didik terlihat senang selama proses pembelajaran menggunakan strategi Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i>			√	
<b>IV</b>	<b>Tingkat kesulitan dalam mengimplementasikan</b>					
	12	Tahapan-tahapan dalam penerapan strategi mudah dilaksanakan				√
	13	Semua perangkat pembelajaran mudah digunakan				√
	14	Perangkat evaluasi hasil belajar mudah digunakan			√	
<b>V</b>	<b>Ketercukupan Waktu</b>					
	15	Waktu yang digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran Kolaborasi <i>Puzzle</i> dengan <i>Role Play</i> cukup			√	
	16	Waktu yang dialokasikan cukup untuk mencapai tujuan pembelajaran			√	

Saran-saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
 SUNAN KALIJAGA  
 YOGYAKARTA

Yogyakarta, 10 April 2019  
 Pengisi Angket,

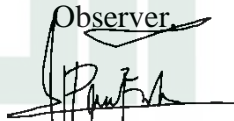
Rahmat Pradhana



9	Guru memberikan waktu untuk peserta didik mencari pasangan yang ditentukan oleh potongan <i>Puzzle</i>				√	
10	Guru memberikan waktu untuk peserta didik dalam memecahkan masalah yaitu menempelkan potongan <i>Puzzle</i> tersebut menjadi gambar yang sempurna				√	
11	Guru mempersilahkan peserta didik untuk berdiskusi dan menyelesaikan masalah yang ada dalam perintah <i>Puzzle</i> tersebut			√		
12	Guru memberikan waktu untuk peserta didik mempraktekkan hasil diskusi tersebut			√		
13	Guru memberikan penguatan dan reward kepada peserta didik				√	
14	Guru memberikan pertanyaan terkait materi			√		
15	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan			√		
<b>III</b>	<b>Kegiatan Akhir</b>					
16	Guru mengarahkan peserta didik untuk menyimpulkan			√		
17	Guru melakukan evaluasi pencapaian kompetensi pembelajaran				√	
18	Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya		√			

Yogyakarta, 9 April 2019

Observer



Arifah Nur'aini Syamsiana

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

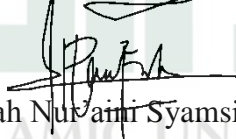




9	Guru memberikan waktu untuk peserta didik mencari pasangan yang ditentukan oleh potongan <i>Puzzle</i>				√	
10	Guru memberikan waktu untuk peserta didik dalam memecahkan masalah yaitu menempelkan potongan <i>Puzzle</i> tersebut menjadi gambar yang sempurna				√	
11	Guru mempersilahkan peserta didik untuk berdiskusi dan menyelesaikan masalah yang ada dalam perintah <i>Puzzle</i> tersebut			√		
12	Guru memberikan waktu untuk peserta didik mempraktekkan hasil diskusi tersebut			√		
13	Guru memberikan penguatan dan reward kepada peserta didik				√	
14	Guru memberikan pertanyaan terkait materi			√		
15	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan			√		
<b>III</b>	<b>Kegiatan Akhir</b>					
16	Guru mengarahkan peserta didik untuk menyimpulkan			√		
17	Guru melakukan evaluasi pencapaian kompetensi pembelajaran				√	
18	Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya			√		

Yogyakarta, 9 April 2019

Observer,



Arifah Nuraini Syamsiana

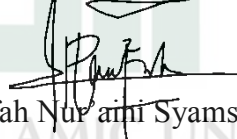
STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



9	Guru memberikan waktu untuk peserta didik mencari pasangan yang ditentukan oleh potongan <i>Puzzle</i>			√		
10	Guru memberikan waktu untuk peserta didik dalam memecahkan masalah yaitu menempelkan potongan <i>Puzzle</i> tersebut menjadi gambar yang sempurna				√	
11	Guru mempersilahkan peserta didik untuk berdiskusi dan menyelesaikan masalah yang ada dalam perintah <i>Puzzle</i> tersebut			√		
12	Guru memberikan waktu untuk peserta didik mempraktekkan hasil diskusi tersebut			√		
13	Guru memberikan penguatan dan reward kepada peserta didik				√	
14	Guru memberikan pertanyaan terkait materi			√		
15	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan			√		
<b>III</b>	<b>Kegiatan Akhir</b>					
16	Guru mengarahkan peserta didik untuk menyimpulkan			√		
17	Guru melakukan evaluasi pencapaian kompetensi pembelajaran			√		
18	Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya			√		

Yogyakarta, 10 April 2019

Observer.



Arifah Nur'aini Syamsiana

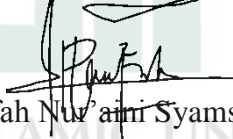
STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



9	Guru memberikan waktu untuk peserta didik mencari pasangan yang ditentukan oleh potongan <i>Puzzle</i>				√	
10	Guru memberikan waktu untuk peserta didik dalam memecahkan masalah yaitu menempelkan potongan <i>Puzzle</i> tersebut menjadi gambar yang sempurna				√	
11	Guru mempersilahkan peserta didik untuk berdiskusi dan menyelesaikan masalah yang ada dalam perintah <i>Puzzle</i> tersebut			√		
12	Guru memberikan waktu untuk peserta didik mempraktekkan hasil diskusi tersebut			√		
13	Guru memberikan penguatan dan reward kepada peserta didik				√	
14	Guru memberikan pertanyaan terkait materi				√	
15	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menjawab pertanyaan			√		
<b>III</b>	<b>Kegiatan Akhir</b>					
16	Guru mengarahkan peserta didik untuk menyimpulkan			√		
17	Guru melakukan evaluasi pencapaian kompetensi pembelajaran				√	
18	Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya			√		

Yogyakarta, 10 April 2019

Observer,



Arifah Nuz'aini Syamsiana

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

Lampiran XX:: Rekapitulasi Hasil Kuisioner Angket Respon Peserta Didik terhadap Penerapan Strategi Pembelajaran Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play*

**REKAPITULASI ANGKET HASIL RESPON PESERTA DIDIK  
TERHADAP STRATEGI PEMBELAJARAN KOLABORASI *PUZZLE* DENGAN  
*ROLE PLAY*  
PADA UJI COBA TERBATAS**

NO KRITERIA	Peserta Didik										ASPEK	JUMLAH	RATA- RATA
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	ASPEK PEMBELAJARAN	338	3,38
2	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3			
3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3			
4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3			
5	3	3	3	2	3	4	3	3	4	3			
6	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3			
7	1	2	4	2	3	4	4	3	4	3			
8	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3			
9	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4			
10	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3			
11	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3			
12	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3			
13	3	4	3	2	4	3	4	3	4	3			
14	3	4	3	4	3	4	4	3	3	4			
15	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3			
16	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3			
17	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3			
18	3	2	3	4	2	2	3	2	4	3			
19	3	2	4	3	3	3	3	2	2	3			
20	4	3	3	2	3	3	3	3	2	3			
21	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3			

Sumber: Data Primer



**REKAPITULASI ANKET HASIL RESPON PESERTA DIDIK  
TERHADAP STRATEGI PEMBELAJARAN KOLABORASI *PUZZLE* DENGAN *ROLE PLAY*  
PADA UJI COBA DIPERLUAS DI KELAS X IPA I**

NO	PESERTA DIDIK KELAS X IPA I																														ASPEK	JML	RATA-RATA
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30			
1	2	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3			
2	4	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3			
3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3			
4	4	4	3	4	3	2	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3			
5	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2			
6	3	4	3	4	4	2	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3			
7	3	3	4	4	4	2	4	3	2	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	2	4	2	1	3	3	3	4	3	3	3			
8	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3			
9	4	4	3	4	2	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4			
10	3	2	4	2	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	2	4	4	4	2	3	3			
11	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3			
12	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3			
13	2	3	4	4	4	4	4	3	2	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	2	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3			
14	2	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3			
15	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3			
16	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	2	4	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3			
17	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	4	2	3	3			
18	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	2	3	3	3	2	2	3	4	3	2	3	3	3	3	3	2	3	3			
19	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	2	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	4	3	3	3	3	3	3			
20	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	2	3	3	4	3	4	3	2	3	3				
21	2	2	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3			
	<b>ASPEK PEMBELAJARAN</b>																															<b>1003</b>	<b>3,3433 33</b>
	<b>ASPEK AKTIVITAS SISWA</b>																															<b>1113</b>	<b>3,3727 27</b>

Sumber: Data Primer

**REKAPITULASI ANKET HASIL RESPON PESERTA DIDIK  
TERHADAP STRATEGI PEMBELAJARAN KOLABORASI *PUZZLE* DENGAN *ROLE PLAY*  
PADA UJI COBA DIPERLUAS DI KELAS X IPA II**

NO	PESERTA DIDIK KELAS X IPA II																													ASPEK	JML	RATA-RATA
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29			
1	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3			
2	3	4	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4			
3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4			
4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3			
5	3	3	4	2	2	4	3	3	3	3	2	4	3	3	4	3	3	4	3	2	4	3	3	3	2	3	3	3	4			
6	2	3	3	3	2	3	3	2	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4			
7	3	4	3	3	2	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	2	4	4	2	4	4	3	3	4	4	2	3	4			
8	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	2	3	4			
9	3	4	4	4	2	3	3	2	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4			
10	3	4	3	4	4	2	2	2	3	3	2	4	3	3	4	4	2	4	3	3	2	3	3	4	2	2	3	4	4			
11	3	3	3	3	3	4	3	2	3	2	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4			
12	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4			
13	4	3	4	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3			
14	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4			
15	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3			
16	3	3	4	3	3	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	4	3	3	3	3	4	4	4	4			
17	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4			
18	3	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	4	3	3	4	3	4	3	2	3	4	4	4			
19	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	2	4	3	2	4	3	3	4	2	4	4	3	4			
20	3	2	3	2	3	2	2	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	2	3	3	2	3	2			
21	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	2	4			
	<b>ASPEK PEMBELAJARAN</b>																														<b>947</b>	<b>3,265 5</b>
	<b>ASPEK AKTIVITAS SISWA</b>																														<b>1044</b>	<b>3,272 7</b>

Sumber: Data Primer

**REKAPITULASI ANGGKET HASIL RESPON PESERTA DIDIK  
TERHADAP STRATEGI PEMBELAJARAN KOLABORASI PUZZLE DENGAN ROLE PLAY  
PADA UJI COBA DIPERLUAS DI KELAS X IPA III**

NO	PESERTA DIDIK KELAS X IPA III																															ASPEK	JML	RATA-RATA
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31			
1	4	3	3	4	4	3	4	3	4	2	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4				
2	4	3	3	4	4	2	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4			
3	4	3	3	4	4	2	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4			
4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4			
5	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	3	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	3	3	4			
6	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4			
7	4	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	2	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4			
8	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	2	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4			
9	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4			
10	3	4	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	4	3	3	4	3	2	2	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	4			
11	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4			
12	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4			
13	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4			
14	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4			
15	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4			
16	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4			
17	4	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4			
18	3	4	3	3	4	3	3	2	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	4			
19	4	4	3	4	4	2	3	2	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4			
20	4	4	3	4	4	4	3	2	3	4	3	2	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4			
21	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4			
	<b>ASPEK PEMBELAJARAN</b>																																<b>1052</b>	<b>3,393548</b>
	<b>ASPEK AKTIVITAS SISWA</b>																																<b>1164</b>	<b>3,41349</b>

Sumber: Data Primer











*Lampiran XXII: Produk Akhir Pengembangan Strategi Puzcolropa*

**PROSEDUR STRATEGI PEMBELAJARAN  
KOLABORASI *PUZZLE* DENGAN *ROLE PLAY*  
DALAM MEWUJUDKAN *STUDENT CENTERED LEARNING* (SCL)  
PADA PEMBELAJARAN FIKIH KELAS X DI MAN 2 SLEMAN**

**Oleh : Arifah Nur'aini Syamsiana**



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

## DAFTAR ISI

A. Latar Belakang Pengembangan Model .....	1
B. Landasan Filosofi Pengembangan Strategi Pembelajaran .....	6
C. Landasan Teori Pengembangan Strategi Pembelajaran .....	7
1. Teori Perkembangan Peserta Didik .....	7
2. Teori Konstruktivisme.....	10
3. Teori <i>Education and Entertainment</i> .....	12
4. <i>Student Centered Learning</i> (SCL) .....	21
D. Tujuan Pengembangan Model .....	29
E. Struktur Strategi Pembelajaran Puzcolropa .....	30
1. Deskripsi Strategi Pembelajaran Puzcolropa .....	30
2. Prinsip-prinsip Interaksi dalam Pembelajaran.....	34
3. Peran Guru dalam Pembelajaran .....	42
4. Sistem Sosial .....	49
5. Sistem Pendukung .....	49
6. Langkah-langkah Pembelajaran .....	50
7. Variasi Pembelajaran.....	54
8. Evaluasi dan Penilaian.....	56
9. Hasil Belajar yang Diinginkan .....	57
F. Penutup .....	57
DAFTAR PUSTAKA .....	58

## A. Latar Belakang Pengembangan Model

Perkembangan teknologi semakin maju seiring berjalannya waktu. Pengembangan strategi pembelajaran dalam dunia pendidikan harus terus dilakukan. Pengembangan strategi pembelajaran membutuhkan inovasi dan kreativitas dari seluruh elemen pendidikan khususnya pendidik dan tenaga kependidikan di sekolah. Menurut Hamruni, trend dunia pendidikan abad 21 kelihatannya lebih berorientasi pada pengembangan potensi manusia, dan tidak lagi memusatkan pada kemampuan teknikal dalam melakukan eksplorasi dan eksploitasi alam sebagaimana abad 20. Pergeseran ini didorong tidak hanya oleh kenyataan terjadinya krisis ekologi, tetapi juga oleh hasil riset terutama dalam bidang neuropsikologi.<sup>148</sup>

Mengenai potensi manusia, khususnya potensi otaknya, hasil penelitian neuropsikologi menunjukkan bahwa potensi manusia yang sudah teraktualisasikan masih sangat sedikit, baru sekitar 10%. Otak manusia adalah komputer yang super canggih, bahkan beribu kali lebih hebat daripada komputer tercanggih manapun di dunia. Dengan kompetensi yang demikian besar, semua orang punya kemungkinan untuk menjadi cerdas, dan tinggal bagaimana proses pembelajaran mengaktualisasi-kannya.<sup>149</sup>

Melihat hal tersebut, rasanya tidak adil ketika peserta didik merupakan manusia yang super canggih, namun tidak memanfaatkan kecanggihannya tersebut untuk berfikir dan belajar aktif. Seolah-olah pikiran hanya ditidurkan dan diistirahatkan. Padahal seharusnya otak harus terus digunakan. Hal tersebut dapat mengibaratkan bahwa otak adalah bagaikan pisau. Semakin sering digunakan maka akan semakin tajam.

Prashnig dalam buku Hamruni menyatakan bahwa dilema pembelajaran selama ini berfokus pada “cara mengajarkan” materi pembelajaran, bukan pada “apa” yang akan diajarkan. Lingkungan formal dan metode-metode pengajaran tradisional secara berkelanjutan telah melemahkan

---

<sup>148</sup> Hamruni, *Pembelajaran Berbasis Edutainment: Landasan Teori dan Metode Pembelajaran Aktif Menyenangkan*, (Yogyakarta: Investidaya, 2015), hal. 1.

<sup>149</sup> *Ibid.*, hal. 1-2.

kepekaan anak-anak terhadap kapasitas mereka yang terpenting dalam pembelajaran. Pengalaman pendidikan secara keseluruhan yang telah mengubah anak-anak yang penuh energi, dengan rasa ingin tahu besar dan bersemangat, menjadi siswa yang sering terlihat lelah, tidak berminat, gelisah, bosan, dan frustrasi. Hal ini benar-benar terjadi di sekolah-sekolah.<sup>150</sup>

Di sekolah masih banyak dijumpai pembelajaran dengan metode ekspositori (ceramah). Padahal menurut KMA No 1651 Tahun 2014 menyatakan bahwa tujuan dari mata pelajaran fikih di Madrasah Aliyah adalah untuk: (1) Mengetahui dan memahami prinsip-prinsip, kaidah-kaidah dan tatacara pelaksanaan hukum Islam baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah untuk dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial; dan (2) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dan baik, sebagai perwujudan dari ketaatan dalam menjalankan ajaran agama Islam baik dalam hubungan manusia dengan Allah swt., dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, dan makhluk lainnya maupun hubungan dengan lingkungannya.<sup>151</sup>

Apabila strategi pembelajaran yang digunakan hanya ceramah (konvensional) dimana fikih merupakan materi yang banyak hafalan dan praktek maka kurang mampu menjadikan peserta didik belajar aktif. Seharusnya peserta didik dapat mempraktikkan langsung materi fikih yang telah dipelajari. Misalnya, peserta didik dapat mempraktikkan dulu di dalam kelas agar paham dan dapat dipraktikkan dengan benar dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya mata pelajaran fikih seharusnya memberikan peluang kepada peserta didik secara aktif. Sehingga pembelajaran berpusat pada peserta didik dan pendidik bertugas sebagai fasilitator. Namun yang kerap kali terjadi adalah pendidik sebagai pusat pembelajaran. Segala sesuatu berpusat pada pendidik. Pendidik sebagai

---

<sup>150</sup> *Ibid.*, hal. 19.

<sup>151</sup> KMA No 165 tahun 2014 hal. 37, yang dapat diakses melalui laman <https://jabar.kemenag.go.id> tanggal 22 Januari 2019 pukul 12.15 WIB.

subjek pendidikan dan peserta didik sebagai objek pendidikan. Hal tersebut harus segera dirubah.

Melihat permasalahan di atas, seharusnya pendidik mampu berkreasi dalam menciptakan ataupun mengembangkan strategi, metode ataupun strategi pembelajaran dengan mengaitkan gaya belajar peserta didik dan materi mata pelajaran agar sinkron dan menjadi satu-kesatuan untuk mewujudkan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Sebagai upaya untuk mewujudkan hal tersebut, maka penulis berusaha untuk mengembangkan strategi pembelajaran aktif dimana seluruh siswa dapat beraktivitas secara aktif dan mengembangkan ide kreatif yang ada dalam dirinya demi terwujudnya pembelajaran yang menyenangkan karena memadukan antara *education and entertainment*. Strategi yang dikembangkan adalah strategi pembelajaran Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play*.

## **B. Landasan Filosofi Pengembangan Strategi Pembelajaran**

Landasan filosofi dalam pengembangan strategi pembelajaran menentukan bagaimana proses pembelajaran terjadi. Strategi pembelajaran Puzcolropa ini dikembangkan dengan landasan filosofis yang memberikan dasar bagi pengembangan siswa. Berikut adalah landasan filosofi pengembangan strategi pembelajaran Puzcolropa, yaitu:

1. Perkembangan peserta didik pada masa remaja adalah memasuki tahap operasional formal. Menurut Piaget, pada masa ini tingkat pemikiran remaja lebih abstrak, lebih ideal, dan lebih logis. Bahkan remaja mulai berpikir seperti seorang ilmuwan. Maksudnya, remaja mulai mampu memecahkan masalah yang membutuhkan penalaran hipotesis-deduktif.
2. Karakteristik pembelajaran fikih yaitu menekankan pada pemahaman yang benar mengenai ketentuan hukum dalam Islam serta kemampuan cara melaksanakan ibadah dan muamalah yang benar dan baik dalam kehidupan sehari-hari.<sup>152</sup>

---

<sup>152</sup> *Ibid.*, hal. 38.



3. Pendidikan yang dikolaborasikan dengan permainan akan memudahkan peserta didik dalam menerima pelajaran. Selain itu juga, peserta didik mampu belajar aktif tanpa adanya rasa bosan.

## C. Landasan Teori Pengembangan Strategi Pembelajaran

### 1. Teori Perkembangan Peserta Didik

Menurut Piaget dalam bukunya Santrock, pada usia remaja, maka memasuki tahap operasional formal. Pemikiran operasional formal lebih abstrak daripada pemikiran operasional konkret. Remaja tidak lagi terbatas pada pengalaman nyata sebagai jangkar untuk berfikir. Mereka dapat menalar peristiwa yang kemungkinan adalah murni hipotesis atau proposisi abstrak, dan bahkan dapat mencoba untuk melakukan penalaran secara logis tentang mereka.<sup>153</sup>

Kualitas pemikiran abstrak selama tahap operasional formal terbukti pada kemampuan menyelesaikan masalah secara verbal pada remaja. Hal yang menyertai sifat abstrak pemikiran operasional formal adalah bahwa pemikiran penuh dengan idealisme dan kemungkinan, terutama pada awal tahap operasional formal ketika asimilasi mendominasi.<sup>154</sup>

Pada saat yang bersamaan bahwa remaja berpikir lebih abstrak dan lebih ideal, mereka juga berpikir lebih logis mengenai konsep-konsep abstrak. Remaja mulai berpikir seperti seorang ilmuwan berpikir. Remaja membuat rencana untuk memecahkan masalah dan secara sistematis menguji solusi. Jenis pemecahan masalah seperti ini memerlukan penalaran hipotesis-deduktif (*hypothetical-deductive reasoning*). Penalaran seperti ini melibatkan membuat hipotesis dan menyimpulkan implikasinya yang menyediakan cara untuk menguji hipotesis. Jadi, pemikir operasional formal mengembangkan hipotesis mengenai cara-cara untuk memecahkan masalah dan kemudian secara sistematis menyimpulkan jalan terbaik

---

<sup>153</sup> John W Santrock, *Masa Perkembangan Anak*, (Jakarta Salemba Humanika, 2011), hal. 345.

<sup>154</sup> *Ibid.*, hal. 346.

untuk memecahkan masalah.<sup>155</sup> Dalam hal ini penalaran hipotesis-deduktif dapat diterapkan dalam permainan seperti permainan *Twenty Questions* atau permainan lain yang membutuhkan pemecahan masalah. Selanjutnya dalam hal ini, remaja akan diupayakan untuk menyelesaikan permainan *Puzzle* yang diintegrasikan dalam pembelajaran dengan metode *Role Play*.

Remaja cenderung menjadi periode perkembangan penting bagi peningkatan working memory. Memori jangka panjang meningkat secara substansial di tahun-tahun masa kanak-kanak menengah dan akhir dan kemungkinan terus meningkat pada masa remaja meskipun hal tersebut belum didokumentasikan oleh peneliti. Memori jangka panjang bergantung pada aktivitas pembelajaran anak-anak dan partisipasinya remaja ketika belajar dan mengingat informasi.<sup>156</sup>

Perhatian dan memori adalah dimensi penting pemrosesan informasi, tetapi dimensi lainnya juga penting. Setelah remaja memperhatikan informasi dan menyimpannya, mereka dapat menggunakan informasi tersebut untuk terlibat dalam beberapa aktivitas kognitif tingkat tinggi seperti membuat keputusan dan berpikir kritis. Jenis proses kognitif tingkat tinggi yang kompleks ini sering disebut pemfungsian eksekutif. Pemfungsian eksekutif semakin kuat selama masa remaja.<sup>157</sup>

Melihat hal di atas, maka peserta didik yang memasuki tahap operasional formal, sudah seharusnya disuguhkan pembelajaran terkait dengan *problem solving*. Sehingga peserta didik akan berusaha berfikir secara logis terkait strategi-strategi dalam memecahkan masalah. Melalui pemecahan masalah tersebut, peserta didik akan memperoleh pengalaman belajar *problem solving* atas suatu peristiwa. Semakin banyak pengalaman yang diperoleh peserta didik pada masa remaja, maka akan tersimpan dalam memori jangka panjang mereka. Apabila suatu saat peserta didik

---

<sup>155</sup> *Ibid.*, hal. 346.

<sup>156</sup> *Ibid.*, hal. 351.

<sup>157</sup> *Ibid.*, hal. 351.

mengalami kejadian yang membutuhkan penyelesaian masalah, maka ia akan dengan mudah memecahkan masalah dengan berfikir logis.

Selanjutnya perkembangan sosio-emosional remaja adalah bahwasanya remaja lebih banyak menghabiskan waktu dengan teman sebayanya dimana teman sebaya tersebut dapat memberikan efek negatif dan positif.<sup>158</sup> Apabila pembelajaran disandingkan dengan sesama teman sebaya untuk melakukan hal positif seperti diskusi maka pembelajaran akan semakin menarik bagi peserta didik sekaligus sebagai tempat mereka berinteraksi.

## 2. Teori Konstruktivisme

Pengembangan strategi Puuzcolropa didasarkan pada teori konstruktivisme dari seorang ahli bernama Vygotsky. Dalam teori ini Vygotsky berpendapat bahwa perkembangan kognitif yang dihasilkan dari sebuah proses dialektika, dimana seorang siswa belajar melalui pengalaman dan pemecahan masalah akan dipahaminya untuk saling berbagi dengan orang lain, biasanya dengan orang tua atau guru tetapi kadang-kadang dengan teman sebayanya atau dengan anak-anak yang lebih kecil.<sup>159</sup>

Pembelajaran dengan menerapkan pengembangan strategi pembelajaran Puzcolropa termasuk dalam pembelajaran inovatif dimana siswa lebih banyak berperan aktif dalam pembelajaran dibandingkan dengan guru. Strategi pembelajaran ini sejalan dengan prinsip dari teori konstruktivisme yang menekankan agar individu secara aktif menyusun dan membangun (*to construct*) pengetahuan dan pemahaman.

Menurut Brooks dalam bukunya Santrock yang berjudul *Psikologi Pendidikan*, menyatakan bahwa “guru bukan sekadar memberi informasi ke pikiran anak, akan tetapi guru harus mendorong anak untuk mengeksplorasi dunia mereka, menemukan pengetahuan, merenung, dan

---

<sup>158</sup> Laura A, King, Psikologi Umum : sebuah pandangan apresiatif, (Jakarta: Salemba Humanika, 2010), hal. 195.

<sup>159</sup> Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*, (Bandung: Rosda Karya, 2011), hal. 110.

berpikir secara kritis”. Satu prinsip yang mendasar dalam teori konstruktivisme adalah guru tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa, namun siswa juga harus berperan aktif membangun sendiri pengetahuan di dalam memorinya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajar siswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar.<sup>160</sup>

Teori konstruktivisme dalam penelitian pengembangan strategi pembelajaran Puzcolropa digunakan sebagai dasar perumusan pengembangan strategi pembelajaran yang menuntut siswa untuk aktif dalam membangun pemahaman. Pengetahuan dibangun tersendiri melalui pemahaman pemecahan masalah dalam permainan *Puzzle*, selanjutnya diskusi, dan berfikir kreatif dalam melakukan *Role Play* atas materi pelajaran. Sehingga dengan berpedoman pada teori konstruktivisme maka wujud belajar aktif dengan pendekatan *student centered learning* (SCL) akan terwujud.

### 3. Teori *Education and Entertainment*

Istilah belajar dan pembelajaran berasal dari bahasa Inggris *learning* dan *instruction*. Belajar sering diberi batasan yang berbeda-beda tergantung sudut pandangnya. Hilgard dalam bukunya Jamil mengatakan bahwa:

*Learning is the process by which an activity originates or is changed through responding to a situation, provide the changes can not be attributed to growth or the temporary state or the organism as in fatigue or under drugs.*<sup>161</sup>

Belajar merupakan suatu proses perubahan kegiatan dan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan tersebut tidak dapat disebut belajar

---

<sup>160</sup> John W Santrock, *Psikologi Pendidikan (Edisi Kedua)*, (Jakarta:Kencana, 2007), hal. 8.

<sup>161</sup>Jamil Suprihatin, *Strategi Pembelajaran: teori dan aplikasi*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2013), hal. 13.

apabila disebabkan oleh pertumbuhan atau keadaan, sementara seseorang seperti kelelahan atau di bawah pengaruh obat-obatan.<sup>162</sup>

Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, dan tingkah laku. Perubahan itu diperoleh melalui pengalaman (latihan) bukan dengan sendirinya berubah karena kematangan atau keadaan sementara.

Belajar pada dasarnya adalah proses perubahan tingkah laku berkat adanya pengalaman. Pembentukan tingkah laku ini meliputi perubahan keterampilan, kebiasaan, sikap, pengetahuan, pemahaman, dan apresiasi.<sup>163</sup> Maka, dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.<sup>164</sup>

Bermain merupakan suatu kegiatan yang diminati oleh berbagai kalangan. Mulai dari TK, SD, SMP, SMA maupun anak kuliah masih senang untuk bermain. Permainan yang digunakan tentu saja berbeda dari setiap kalangan, meskipun ada beberapa yang sama. Bahkan tidak menutup kemungkinan pendidik juga mengintegrasikan kegiatan bermain dalam proses pembelajaran. Hal ini diyakini dapat meningkatkan minat dan aktivitas belajar peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar-mengajar.

Menurut Vygotsky dalam bukunya Iva Rifa, bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi anak.<sup>165</sup> Hal ini dirasa benar ketika anak-anak masih belum bisa berfikir secara abstrak, maka sangat membantu untuk mempermudah anak dalam memahami sesuatu. Dan berbeda untuk anak remaja. Ketika anak remaja, maka tingkat berfikir

---

<sup>162</sup> *Ibid.*, hal. 13.

<sup>163</sup> *Ibid.*, hal. 14.

<sup>164</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hal. 5.

<sup>165</sup> Iva Rifa, *Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*, (Yogyakarta, FlashBooks, 2012), hal 12

sudah abstrak. Melalui permainan ini dapat membantu hal-hal abstrak untuk dipecahkan.

Menurut Andang Ismail dalam bukunya *Education Game*, fungsi permainan edukatif adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan ilmu pengetahuan melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- b. Merangsang pengembangan daya pikir, daya cipta, dan bahasa agar mampu menumbuhkan sikap, mental serta akhlak yang baik.
- c. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman, dan menyenangkan.
- d. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak. Bermain memiliki peranan yang penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.

Pentingnya game bagi perkembangan seseorang, tidak akan terlepas dari manfaat game itu sendiri, baik secara pribadi maupun bagi orang lain. Game memiliki banyak manfaat bagi siswa maupun guru. Beberapa manfaat tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Melatih kemampuan motorik

Banyak game yang menuntut seseorang menggunakan fisiknya secara penuh, baik itu berlari, menggigit, menunduk, dan lain sebagainya. Hal tersebut dalam melatih kemampuan motorik, baik motorik halus maupun kasar. Motorik halus adalah kemampuan yang berhubungan dengan gerakan tangan, sedangkan motorik kasar ialah kemampuan yang berhubungan dengan menggerakkan tubuh secara penuh.

- b. Melatih konsentrasi

Game edukatif mampu melatih konsentrasi siswa dalam berbagai kegiatan. Saat bergerak atau yang lainnya, siswa dituntut fokus pada sesuatu yang sedang ia kerjakan.

- c. Kemampuan sosialisasi meningkat termasuk berkompetisi



Bermain bersama siswa lainnya dapat meningkatkan kemampuan sosialisasi diri. Kemampuan sosialisasi tersebut penting dimiliki sebagai bekal menuju kedewasaan. Pada usia remaja (puber), anak cenderung lebih mempercayai teman sebayanya daripada orang tuanya, sehingga bila ia memiliki kemampuan sosialisasi yang baik, maka ia akan mampu melewati tugas perkembangan usia remaja dengan baik pula.

Ketika bermain dihadapkan pada beberapa kelompok, maka akan meningkatkan kompetisi diantara kelompok tersebut. Masing-masing kelompok berlomba-lomba untuk memenangkan kompetisi permainan tersebut meskipun dalam pembelajaran.

d. Melatih keterampilan berbahasa

Proses komunikasi dan kebahasaan penting untuk dilatih dan dikembangkan. Sebagai medium proses komunikasi, bahasa tidak bisa dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Apabila seseorang memiliki keterampilan bahasa yang baik, maka ia dapat semakin mudah berkomunikasi dengan orang lain.

Terdapat empat keterampilan berbahasa, yaitu keterampilan menyimak (mendengarkan), membaca, berbicara, dan menulis. Keempat keterampilan tersebut bisa dilatih melalui permainan-permainan bahasa, baik secara individual maupun kelompok. Kemampuan menyimak dilatih ketika guru memberikan instruksi dan siswa menerima instruksi sekaligus melaksanakannya. Keterampilan membaca dilatih bila ada permainan yang berhubungan dengan kegiatan membaca. Keterampilan berbicara dilatih ketika siswa berusaha untuk menjawab pertanyaan maupun bertanya. Sementara itu, keterampilan menulis dilatih ketika siswa harus menuliskan kalimat-kalimat baru atau permainan bahasa lain yang berhubungan dengan kemampuan tersebut.

e. Menambah wawasan

Banyak sekali permainan edukatif yang berisi wawasan dan pengetahuan baru. Wawasan dan pengetahuan yang dimaksud adalah yang tidak tersampaikan pada kegiatan pembelajaran di dalam kelas, misalnya pengetahuan umum.

f. Mengembangkan kemampuan untuk *problem solving*

Memecahkan masalah atau *problem solving* merupakan salah satu kemampuan yang penting dimiliki setiap orang. Sebab, seseorang yang memiliki kemampuan *problem solving* bisa memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah dengan cepat dan tepat. Ia dapat menentukan strategi yang matang, menganalisis hambatan, berpikir sebab akibat, memberikan alternatif penyelesaian masalah, serta mampu berpikir secara kreatif dan kritis.

Dalam kegiatan bermain, kemampuan ini bisa dikembangkan ketika siswa diberi suatu permasalahan yang menuntut mereka untuk menyelesaikannya dengan cepat dan tepat. Hal yang terpenting adalah cara guru mengemasnya, sehingga mereka berusaha untuk menyelesaikan permainan dengan baik sekaligus meningkatkan kemampuan *problem solving*.

g. Mengembangkan jiwa kepemimpinan

Kepemimpinan adalah kemampuan untuk mempengaruhi perilaku seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai tujuan tertentu pada situasi tertentu. Kepemimpinan tidak hanya penting dalam hubungan dengan orang lain, melainkan juga pribadi. Dalam kaitannya dengan diri sendiri, kemampuan ini berguna dalam menentukan pilihan, menguasai diri sendiri, tidak egois, bersikap empati dan simpati, serta sikap-sikap lain yang penting. Oleh karena itu, kemampuan ini penting dikembangkan.

h. Mengembangkan pengetahuan tentang norma dan nilai

Permainan dapat membantu siswa memahami tentang nilai-nilai kejujuran, kesopanan, menghargai orang lain, cinta kasih, hormat-menghormati, rela berkorban, dan lain-lain. Hal yang terpenting, guru

mesti memberikan penekanan pada hal-hal tertentu yang berkaitan dengan norma dan nilai agar siswa paham dengan hal tersebut.

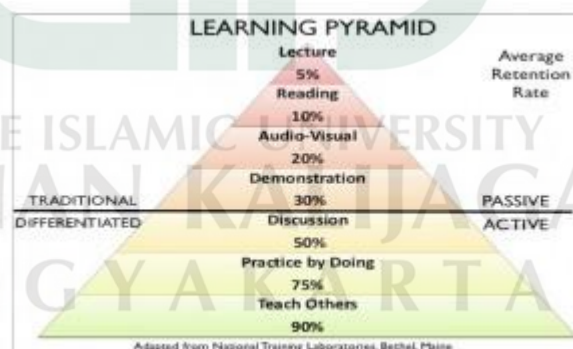
i. Meningkatkan rasa percaya diri

Siswa yang banyak bersosialisasi, diterima oleh kelompoknya, memiliki banyak teman, berhasil dalam kegiatan-kegiatannya, serta diberikan kesempatan untuk mengekspresikan dirinya sendiri, maka hal itu dapat meningkatkan rasa kepercayaan dirinya.<sup>166</sup>

#### 4. Student Centered Learning (SCL)

*Student Centered Learning* (SCL) merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang kini sangat populer di kalangan praktisi pendidikan di dunia. SCL dipercaya sangat efektif dalam meningkatkan proses pembelajaran guna meraih hasil belajar siswa secara optimal.<sup>167</sup>

Angele Attard dan tim dari *Education International* (EI) dan *European Students Union* yang dimuat dalam Artikel Dede Rosyada di website [www.uinjkt.ac.id](http://www.uinjkt.ac.id) berpendapat bahwa proses belajar terbaik adalah dengan melibatkan para siswa untuk mempelajari materi pelajaran secara aktif. Angele Attard membuat perbandingan capaian hasil belajar tersebut seperti dideskripsikan dalam tabel berikut ini.



Gambar 1.1.

#### Piramida Pembelajaran

Sumber: <https://www.uinjkt.ac.id/id/student-centered-learning-2/>

<sup>166</sup> Ibid., hal. 13

<sup>167</sup> Dede Rosyada, *Student Centered Learning*, dalam artikel yang dimuat website <https://www.uinjkt.ac.id/id/student-centered-learning-2/> yang diakses pada tanggal 15 Januari 2019 pada pukul 11.38 WIB.

Dalam diagram di atas terlihat bahwa belajar dengan strategi *passive learning* melalui ceramah, membaca, audio-visual, dan demonstrasi hanya mampu menghasilkan pencapaian belajar paling tinggi 30%. Bahkan bila hanya mengandalkan audio-visual, membaca, dan kuliah, pencapaian materi pelajaran yang bisa melekat dan diingat siswa masing-masing hanya mencapai 20%, 10% dan bahkan 5%. Prosentase pencapaian demikian jauh berbeda dengan strategi belajar aktif melalui diskusi, praktik, atau mengajar orang lain. Pencapaian paling rendah dicatatkan metode diskusi 50%. Sedangkan praktek dan mengajar yang lain mencatatkan prosentase hasil belajar lebih tinggi, yakni 75% dan 90%.<sup>168</sup> Melihat hal tersebut maka dapat terlihat bahwasanya peserta didik yang secara berkelompok mampu mempraktekkan langsung bahkan mengajarkan langsung materi merupakan hal yang sangat tepat untuk mewujudkan *Student Centered Learning* (SCL).

Dilihat dari pengertian, *Student Centered Learning*, terlihat bahwa SCL merupakan proses pembelajaran yang berpusat pada siswa. Dalam pengertian lain, dalam pendekatan ini para siswa menjadi pelaku aktif dalam kegiatan belajar. Ini berbeda dengan *Teacher Centred Learning* (TCL) dimana proses pembelajaran lebih banyak berpusat pada guru atau pendidik. Definisi lebih rinci tentang SCL disampaikan Rodolfo P. Ang (2001) dari *Loyola School Ateneo de Manila University* yang dimuat dalam artikel Dede Rosyada di website [www.uinjkt.ac.id](http://www.uinjkt.ac.id). Menurutnya, SCL adalah strategi pembelajaran yang memfasilitasi para siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran.<sup>169</sup>

Sebagai upaya untuk mewujudkan belajar aktif adalah dengan menerapkan SCL di sekolah. belajar aktif, merupakan belajar yang

---

<sup>168</sup>Dede Rosyada, *Student Centered Learning*, dalam artikel yang dimuat website <https://www.uinjkt.ac.id/id/student-centered-learning-2/> yang diakses pada tanggal 15 Januari 2019 pada pukul 11.38 WIB.

<sup>169</sup>Dede Rosyada, *Student Centered Learning*, dalam artikel yang dimuat website <https://www.uinjkt.ac.id/id/student-centered-learning-2/> yang diakses pada tanggal 15 Januari 2019 pada pukul 11.38 WIB.

melibatkan siswa secara aktif dengan melibatkan multiindra dan dilaksanakan dengan menggunakan variasi metode pembelajaran.<sup>170</sup>

Selanjutnya Silberman membuat konsep belajar aktif yaitu:

*What I hear, I forget.*

*What I hear and see, I remember little.*

*What I hear, see, and ask questions about or discuss with someone else, I begin to understand.*

*What I hear, see, discuss, and do, I acquire knowledge and skill.*

*What I teach to another, I master.*<sup>171</sup>

Sebagai upaya mewujudkan belajar aktif kepada peserta didik, salah satunya adalah dengan menggunakan strategi *Role Play*. Dalam hal ini, penulis mengembangkan strategi *Role Play* menjadi KOLABORASI PUZZLE DENGAN *ROLE PLAY*. Strategi KOLABORASI PUZZLE DENGAN *ROLE PLAY* akan mengantarkan siswa berperan aktif dalam pembelajaran, sehingga pembelajaran akan berpusat pada siswa.

Redolfo dalam artikel Dede Rusyada yang berjudul *Student Centered Learning* di website [www.uinjkt.ac.id](http://www.uinjkt.ac.id), menyatakan bahwa proses belajar yang berpusat pada siswa akan terjadi ketika pendidik dan siswa sama-sama aktif belajar. Dalam hal ini, para siswa difasilitasi melakukan eksplorasi bahan-bahan ajar dan mendiskusikan berbagai informasi yang didapat, sedangkan para pendidik aktif mendampingi mereka selama proses tersebut, termasuk mendorong mereka melakukan proses pencarian, diskusi, dan penyimpulan atas hasil diskusi mereka. Tuntutan pendidik untuk tetap memegang peranan aktif dalam proses belajar siswa menjadi penegasan bahwa dalam SCL tidak otomatis pendidik menjadi lebih santai dan tidak banyak beraktifitas. Sebaliknya, dalam pendekatan SCL pendidik harus lebih aktif membaca dan belajar bersama para siswa mereka. Dalam SCL, hubungan antara pendidik dan siswa adalah hubungan antara *senior learner* dengan *junior learner*.

---

<sup>170</sup>Hamruni, *Pembelajaran Berbasis Edutainment: Landasan Teori dan Metode Pembelajaran Aktif Menyenangkan*, (Yogyakarta: Investidaya, 2015), hal. 24.

<sup>171</sup>Melvin L Silberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung: Nuansa Cendekia, 2016), hal. 23.



Angele Attard dari *Education International* dalam artikel Dede Rusyada yang berjudul *Student Centered Learning* di website [www.uinjkt.ac.id](http://www.uinjkt.ac.id) mengungkapkan, terdapat banyak manfaat proses belajar dengan pendekatan SCL baik bagi kalangan siswa maupun pendidik. Beberapa manfaat bagi kalangan siswa, antara lain :

- d. Menjadikan para siswa sebagai bagian integral dari komunitas akademik. Sebenarnya, siswa kini disebut sebagai *civitas academica*, akan tetapi, seringkali posisi itu tidak terwujud hanya karena pendidik tidak memperlakukan mereka sebagai masyarakat akademik, melainkan objek ceramah pendidik yang sekali waktu-diukur tingkat pemahamannya terhadap kandungan ceramah tersebut. Sebagai masyarakat akademik, tentu siswa memiliki hak untuk melakukan proses *inquiry*, proses pencarian dan pengkajian, serta proses pemahaman yang dilakukan oleh mereka sendiri.
- e. Meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini karena SCL memperlakukan siswa sebagai masyarakat akademik yang harus menguasai teori, mengaplikasikannya, dan terus melakukan kajian dan evaluasi atas teori tersebut. Selain itu, para siswa juga dituntut untuk mempresentasikan hasil kajiannya pada *peer group* dan pendidik pembinanya. Dengan demikian, siswa akan termotivasi untuk memperbanyak kegiatan belajar di luar kelas sehingga nantinya menjadi masyarakat pembelajar.
- f. Siswa menjadi lebih independen dan bertanggung jawab untuk terus belajar. Pembelajaran berbasis pada siswa membuat siswa selalu terikat untuk belajar, karena mereka harus mempresentasikan hasil belajar di hadapan *peer group* dan pendidik mereka.<sup>172</sup>

Sementara itu, beberapa keuntungan belajar berdasar metode SCL bagi pendidik menurut Dede Rosyada adalah sebagai berikut:

---

<sup>172</sup>Dede Rosyada, *Student Centered Learning*, dalam artikel yang dimuat website <https://www.uinjkt.ac.id/id/student-centered-learning-2/> yang diakses pada tanggal 15 Januari 2019 pada pukul 11.38 WIB.



- d. Melahirkan peran yang sangat menarik bagi pendidik, karena penyiapan bahan ajar, proses pembelajaran, dan penyimpulan, semua ditugaskan pada siswa, pendidik hanya melakukan konfirmasi atas bahan yang mereka kaji, termasuk kesimpulan yang mereka rumuskan. Di saat yang sama, ini merupakan kesempatan baik bagi para pendidik untuk memberikan tantangan bagi para siswanya dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar mereka.
- e. Sinergi antara pembelajaran dengan penelitian. Selain memungkinkan pendidik mengontrol tugas siswa sampai pada level pengetahuan tertinggi, SCL memungkinkan pendidik mensinergikan kegiatan penelitiannya dengan program-program pembelajaran (bersama siswa), sehingga akan terus tervalidasi oleh masukan-masukan yang dinamis.
- f. Pengembangan profesional berkelanjutan. SCL memungkinkan pendidik memberi tugas pada para siswa untuk selalu meng-*update* pengetahuan mereka tentang berbagai teori terkini, sehingga pendidik akan memperoleh masukan dari peserta didik.<sup>173</sup>

#### **D. Tujuan Pengembangan Model**

Tujuan pengembangan strategi pembelajaran ini adalah untuk menemukan formulasi proses pembelajaran yang tepat dan efektif dalam meningkatkan *student centered learning* (SCL), disamping efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Manfaat strategi pembelajaran Puzcolropa yang akan dikembangkan ini, diharapkan dapat menjadi salah satu strategi pembelajaran aktif yang dapat menjadikan siswa sebagai subjek pendidikan. Artinya siswa akan belajar secara aktif dan menyenangkan. Selain itu, pengembangan strategi pembelajaran ini bertujuan untuk memberikan alternatif bagi guru dengan memberikan contoh strategi pembelajaran yang mengkolaborasikan antara

---

<sup>173</sup>Dede Rosyada, *Student Centered Learning*, dalam artikel yang dimuat di website <https://www.uinjkt.ac.id/id/student-centered-learning-2/> yang diakses pada tanggal 15 Januari 2019 pada pukul 11.38 WIB.

*education and entertainment* agar tercipta pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

## E. Struktur Strategi Pembelajaran Puzcolropa

### 1. Deskripsi Puzcolropa

Dalam kenyataan tidak bisa disangkal bahwa kemampuan dasar kecerdasan para siswa sangat bervariasi secara individual. Karena itu, muncul teori belajar yang menitikberatkan upaya untuk membantu siswa agar sanggup mencapai perwujudan dirinya atau *self realization* sesuai dengan kemampuan dasar dan keunikan yang dimilikinya. Cara pendekatannya masih bersifat *enquiry-discovery based approaches*. Karakteristik pokok metode ini antara lain bahwa guru hendaknya jangan membuat jarak terlalu tajam dengan siswa sebagai siswa senior yang selalu siap menjadi sumber atau konsultan yang berbicara. Taraf akhir dari proses belajar mengajar menurut pandangan ini adalah *self actualization* seoptimal mungkin dari setiap anak didik.<sup>174</sup>

KOLABORASI *PUZZLE* DENGAN *ROLE PLAY* merupakan produk strategi pembelajaran yang akan dikembangkan oleh penulis sebagai kolaborasi antara *education* dan *entertainment*. Memadukan antara permainan *Puzzle* dan strategi pembelajaran *Role Play* sebagai satu kesatuan untuk dikembangkan dan diuji-cobakan kepada peserta didik.

*Puzzle* adalah mainan menyusun gambar, gambar diacak terlebih dahulu. Sehingga peserta didik mencoba menyusunnya di dalam bingkai dengan menghubungkan potongan-potongan kecil sehingga menjadi gambar utuh. Kepingan gambar *Puzzle* umumnya dibuat tidak simetris sehingga keping gambar itu unik dan membantu pemain dalam memudahkan menyusun.<sup>175</sup> Adanya *Puzzle* dalam strategi Puzcolropa adalah sebagai media permainan untuk memecahkan masalah sekaligus membentuk kelompok secara acak sehingga dirasa adil bagi setiap peserta

---

<sup>174</sup> *Ibid.*, hal. 28.

<sup>175</sup> <https://bidanku.com/manfaat-bermain-Puzzle-untuk-anak> yang diakses pada tanggal 15 Januari 2019 pada pukul 10.38 WIB.

didik, karena semua peserta didik akan mendapatkan kelompok yang tidak terduga.

Menurut Hamdani, metode pembelajaran *Role Playing* adalah cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa yang dilakukan dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati.<sup>176</sup> Bermain peran (*Role Playing*) merupakan salah satu dari pengajaran berdasarkan pengalaman.<sup>177</sup> Karena melalui bermain peran anak mampu mengekspresikan perasaannya tanpa adanya keterbatasan kata atau gerak. *Role Playing* merupakan suatu metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran, penguasaan bahan pelajaran berdasarkan pada kreatifitas serta ekspresi siswa dalam meluapkan imajinasinya terkait dengan bahan pelajaran yang ia alami tanpa adanya keterbatasan kata dan gerak, namun tidak keluar dari bahan ajar.<sup>178</sup>

Penerapan metode *role palying* memfasilitasi siswa untuk belajar secara aktif melalui bermain peran. Dengan kelebihan yang dimiliki oleh metode *Role Playing*, menimbulkan suasana yang baru serta memberikan pengalaman belajar yang berbeda, sehingga membentuk siswa untuk berfikir lebih kreatif dan aktif. Karena penggunaan metode ini merupakan salah satu penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman. Manfaat dari pengaplikasian metode *Role Playing* yaitu siswa mampu untuk mengidentifikasi situasi-situasi dunia nyata dan dengan ide-ide orang lain. Identifikasi tersebut memungkinkan cara untuk mengubah perilaku dan sikap siswa sebagaimana siswa menerima setiap karakter yang diperankannya.<sup>179</sup>

Adapun keuntungan dari metode pembelajaran ini, diantaranya:

- a) Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.

---

<sup>176</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setiam 2011), hal 87.

<sup>177</sup> Hamalik, *Proses belajar mengajar*, (Jakarta : PT. Bumi Aksara, 2001), hal. 214.

<sup>178</sup> *Ibid.*, hal. 214.

<sup>179</sup> *Ibid.*, hal. 214.

- b) Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu berbeda.
- c) Guru dapat mengevaluasi pemahaman setiap siswa melalui pengamatan pada saat melakukan permainan.
- d) Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak.<sup>180</sup>

## 2. Prinsip-prinsip Interaksi dalam Pembelajaran

Prinsip reaksi dalam pembelajaran merupakan pola kegiatan yang menggambarkan bagaimana seharusnya guru melihat dan memperlakukan peserta didik termasuk bagaimana seharusnya guru memberikan respon terhadap mereka.

Kegiatan pembelajaran, terutama dalam tahap perencanaan, prinsip-prinsip pembelajaran dapat memberikan batas-batas yang memungkinkan bagi guru dalam proses pelaksanaannya. Pengetahuan tentang teori dan prinsip-prinsip pembelajaran dapat memberikan kemudahan bagi guru dalam memilih tindakan saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan mengetahui prinsip-prinsip pembelajaran, guru memiliki sikap dan mampu mengembangkannya dalam rangka peningkatan kualitas belajar siswa.

Strategi pembelajaran Puzcolropa merupakan strategi pembelajaran aktif dimana para peserta didik dituntut untuk aktif dalam pembelajaran. Tentu saja, perinsip-prinsip interaksi dalam pembelajaran, hampir sama seperti prinsip pembelajaran aktif. Sebagai upaya untuk mengoptimalkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan strategi Puzcolropa, guru harus mampu menguasai prinsip-prinsip tersebut.

Menurut Daryanto ada beberapa prinsip yang perlu dikuasai dan dikembangkan oleh guru dalam upaya mengoptimalkan kegiatan pembelajaran, yaitu:

---

<sup>180</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*,..., hal. 88.

e) Prinsip Perhatian dan Motivasi

Perhatian dalam proses pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting sebagai langkah awal dalam memicu aktivitas-aktivitas belajar untuk memunculkan perhatian siswa maka perlu kiranya disusun sebuah rancangan bagaimana menarik perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Mengingat begitu pentingnya faktor perhatian, maka dalam proses pembelajaran perhatian berfungsi sebagai modal awal yang harus dikembangkan secara optimal untuk memperoleh proses dan hasil yang maksimal. Menurut Gage dan Berliner dalam Daryanto, berdasarkan kajian teori belajar pengolahan informasi mengungkapkan bahwa tanpa adanya perhatian tidak mungkin akan terjadi belajar.<sup>181</sup>

Perhatian adalah memusatkan pikiran dan perasaan emosional secara fisik dan psikis terhadap sesuatu yang menjadi pusat perhatiannya. Perhatian dapat muncul secara spontan, dapat juga muncul karena direncanakan. Dalam proses pembelajaran perhatian akan muncul dari diri siswa apabila pelajaran yang diberikan merupakan bahan pelajaran yang menarik dan dibutuhkan siswa. Namun, jika perhatian alami itu tidak muncul, maka tugas guru untuk membangkitkan perhatian siswa terhadap pelajaran. Bentuk perhatian direfleksikan dengan cara melihat secara penuh perhatian, meraba, menganalisis, dan juga aktivitas lain dilakukan melalui kegiatan fisik dan psikis.<sup>182</sup>

Seseorang yang memiliki minat terhadap materi pelajaran tertentu, biasanya akan lebih intensif memperhatikan dan selanjutnya timbul motivasi dalam dirinya untuk mempelajari materi tersebut. Motivasi memiliki peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi adalah dorongan atau kekuatan yang dapat menggerakkan seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi dapat

---

<sup>181</sup> Daryanto, *Model Pembelajaran Inovatif*, (Yogyakarta, Gava Media, 2012), hal 31

<sup>182</sup> *Ibid.*, hal. 31



dijadikan tujuan dan alat dalam pembelajaran, hal ini berdasarkan bahwa perhatian dan motivasi seseorang tidak selamanya stabil, intensitasnya bisa tinggi, sedang, bahkan menurun, tergantung pada aspek yang mempengaruhinya.

Motivasi berhubungan erat dengan minat, siswa yang memiliki minat lebih tinggi pada suatu mata pelajaran cenderung lebih memiliki perhatian yang lebih terhadap mata pelajaran tersebut dan akan menimbulkan motivasi yang lebih tinggi dalam belajar. Motivasi dapat bersifat internal, artinya muncul dari dalam diri sendiri tanpa ada intervensi dari yang lain, misalnya harapan, cita-cita, minat, dan aspek lain yang terdapat dalam diri sendiri. Motivasi juga dapat bersifat eksternal, yaitu stimulus yang muncul dari luar dirinya, misalnya kondisi lingkungan kelas, sekolah, adanya ganjaran berupa hadiah (reward), pujian, bahkan karena rasa takut oleh hukuman (punishment).<sup>183</sup>

f) Prinsip Keaktifan

Kecenderungan psikologi saat ini menyatakan bahwa anak adalah makhluk yang aktif. Anak memiliki dorongan untuk melakukan sesuatu, memiliki kemauan dan keinginan. Belajar pada hakekatnya adalah proses aktif dimana seseorang melakukan kegiatan secara sadar untuk mengubah suatu perilaku, terjadi kegiatan merespon terhadap setiap pembelajaran. Seseorang yang belajar tidak bisa dipaksakan oleh orang lain, belajar hanya akan mungkin terjadi apabila anak aktif mengalami sendiri. John Dewey menyatakan bahwa “belajar adalah menyangkut apa yang harus dikerjakan siswa oleh dirinya sendiri, maka inisiatif belajar harus muncul dari dirinya”. Dalam proses pembelajaran siswa harus aktif belajar dan guru hanyalah membimbing dan mengarahkan. Teori kognitif menyatakan bahwa belajar menunjukkan adanya jiwa yang

---

<sup>183</sup> *Ibid.*, hal 31



aktif, jiwa tidak sekedar merespon informasi, namun jiwa mengolah dan melakukan transformasi informasi yang diterima. Berdasarkan kajian teori tersebut, maka siswa sebagai subjek belajar memiliki sifat aktif, konstruktif, dan mampu merencanakan, mencari, mengolah, informasi, menganalisis, mengidentifikasi, memecahkan, menyimpulkan, dan melakukan transformasi ke dalam kehidupan yang lebih luas.<sup>184</sup>

g) Prinsip Keterlibatan Langsung/Pengalaman

Prinsip ini berhubungan dengan prinsip aktivitas, bahkan setiap individu harus terlibat secara langsung untuk mengalaminya, hal ini sejalan dengan pernyataan "*I hear and I forget, I see and I remember, I do and I understand*". Pendekatan pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara langsung akan mampu melibatkan siswa secara langsung akan menghasilkan pembelajaran lebih efektif sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Terkait dengan konsep aktivitas, bahwa setiap kegiatan belajar harus melibatkan diri (setiap individu) terjun mengalami. Oleh karena itu pantas kalau Edgar Dale dalam bukunya Daryanto melalui penggolongan pengalaman belajarnya atau yang lebih dikenal dengan kerucut pengalaman menyatakan bahwa "belajar yang paling baik adalah melalui pengalaman langsung". Idealnya setiap belajar harus terjadi suatu proses internalisasi bagi pihak yang belajar, sebab belajar bukan hanya sekedar proses menghafal sejumlah konsep, prinsip atau fakta yang siap untuk diingat. Pendekatan pembelajaran yang mampu melibatkan siswa secara langsung aktif melakukan perbuatan belajar hasilnya akan lebih efektif dibandingkan dengan pendekatan yang hanya sekedar menuangkan pengetahuan-pengetahuan informasi.<sup>185</sup>

---

<sup>184</sup> *Ibid.*, hal 32-33

<sup>185</sup> *Ibid.*, Hal 33

#### h) Prinsip Tantangan

Teori medan (*field theory*) dari Kutt Lewin dalam bukunya Daryanto mengemukakan bahwa siswa dalam setiap situasi belajar berada dalam suatu medan atau lapangan psikologis. Dalam situasi belajar siswa menghadapi suatu tujuan yang harus dicapai. Untuk mencapai tujuan tersebut siswa dihadapkan kepada sejumlah hambatan/tantangan, yaitu mempelajari materi/bahan belajar. Maka timbullah motif untuk mengatasi hambatan tersebut dengan mempelajari bahan belajar. Implikasi lain dari adanya bahan belajar yang dikemas dalam suatu kondisi yang menantang, seperti yang mengandung masalah yang perlu dipecahkan, siswa akan tertantang untuk mempelajarinya. Dengan kata lain pembelajaran yang memberi kesempatan pada siswa untuk turut menemukan konsep-konsep, prinsip-prinsip dan generalisasi akan menyebabkan siswa berusaha mencari dan menemukan konsep-konsep, prinsip-prinsip, dan generalisasi tersebut.<sup>186</sup>

### 3. Peran Guru dalam Pembelajaran

Peran guru dalam dalam penerapan strategi pembelajaran Puzcolropa adalah sebagai fasilitator dan pendamping peserta didik. Menurut Warsono, fasilitator adalah seseorang yang membantu peserta didik untuk belajar dan memiliki keterampilan-keterampilan yang diperlukan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai fasilitator, guru menyediakan fasilitas pedagogis, psikologis, dan akademik bagi pengembangan dan pembangunan struktur kognitif siswanya. Dengan kata lain, guru wajib dan harus menguasai teori pendidikan dan metode pembelajaran secara mumpuni dalam penguasaan bahan ajar agar pembelajaran aktif bergulir dengan lancar. Itulah kewajiban mutlak guru abad XXI ini.<sup>187</sup>

---

<sup>186</sup> *Ibid.*, Hal 34.

<sup>187</sup> Warsono, *Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 20.

Fasilitasi dalam pembelajaran menggambarkan suatu proses dalam membawa seluruh anggota kelompok untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Pendekatan ini berasumsi bahwa setiap peserta didik memiliki sifat unik yang bernilai untuk saling dipertukarkan. Prinsip yang harus dipegang disini adalah “tanpa kontribusi dan kemauan berbagi pengetahuan dari setiap anggota kelompok, derajat pemahaman dan kemampuan merespons kelompok terhadap masalah akan berkurang.”<sup>188</sup>

Clarke (2005) dalam bukunya Warsono yang berjudul *Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen*, menyatakan bahwa fasilitator adalah:

- a) Seseorang yang mengetahui kekuatan dan kemampuan anggota kelompok dan membantunya untuk merasa nyaman dalam saling berbagi harapan, kepedulian, dan gagasan.
- b) Seseorang yang mendukung kelompok, memberikan partisipan rasa percaya diri dalam berbagi dan mencoba gagasan-gagasan baru.
- c) Seseorang yang menyadari adanya beragam nilai dan kepekaan terhadap kebutuhan dan minat yang berbeda dari setiap anggota kelompok. Perbedaan ini mungkin terkait jenis kelamin, usia, ras, suku, status ekonomi, status sosial, dan lainnya.
- d) Seseorang yang memimpin dengan keteladanan melalui sikap, pembicaraan, pendekatan, dan tindakan.<sup>189</sup>

Dalam hal ini, Tylee (2000) dalam bukunya Warsono juga menyatakan tugas pokok seorang fasilitator atau peran guru pada saat tatap muka di kelas terutama adalah:

- a) Menilai para siswa
- b) Merencanakan pembelajaran
- c) Mengimplementasikan rancangan pembelajaran
- d) Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran<sup>190</sup>

---

<sup>188</sup> *Ibid.*, hal. 21

<sup>189</sup> *Ibid.*, hal. 20

<sup>190</sup> *Ibid.*, hal. 20

Dalam hubungannya dengan tugas menilai siswa sebagai prasyarat awal agar observasi terhadap siswa yang dinilai dengan secermat mungkin, guru harus berupaya akrab dengan siswa. Dengan kata lain, ia mengenal dan mengetahui para siswanya dengan baik. Aspek penting dari siswa yang harus dinilai antara lain kemauan belajar dan kecakapan siswa. Kedua hal tersebut dapat membuka secara luas kesempatan belajar bagi siswa. Kemauan belajar terkait dengan proses pembelajaran. Setiap kecakapan siswa dalam belajar mengacu kepada pemahaman belajar dan keterampilan yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran, sedangkan mengetahui sistem nilai yang dipegang para siswa diperlukan untuk mengetahui hal-hal apakah yang penting dan menarik minat mereka.<sup>191</sup>

Tugas fasilitator yang selanjutnya adalah menyusun rencana pembelajaran. Rencana pembelajaran dapat disusun lebih baik oleh para guru jika para guru telah memahami apa yang akan dinilai dari para siswanya. Selain itu, rancangan pembelajaran juga harus dibuat sesuai dengan kebutuhan dan minat para siswa. Dari hal tersebut, para guru dapat menentukan *output* pembelajaran sebagai hasil dari saling menunjang antara isi bahan ajar, teori personal tentang pengajaran dan pembelajaran yang dianut oleh guru, serta hasil penilaian guru terhadap kebutuhan dan minat siswa.<sup>192</sup>

Terkait implementasi rancangan pembelajaran, hal utama yang harus diperhatikan oleh guru adalah bagaimana cara mengelola kelas (*classroom management*) dengan sebaik-baiknya, serta mengimplementasikan strategi pembelajaran yang mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa. Dalam hal ini termasuk bagaimana mengembangkan iklim emosional dari kelas dan kualitas interaksi antara guru dengan para siswa.<sup>193</sup>

---

<sup>191</sup> *Ibid.*, hal. 21

<sup>192</sup> *Ibid.*, hal. 21.

<sup>193</sup> *Ibid.*, hal. 22.

Tugas yang terakhir dari fasilitator adalah melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran. Dalam hal ini, guru sebagai fasilitator harus merevisi hasil asesmen siswa. Maksudnya hasil asesmen kelas harus menjadi bahan perbaikan bagi pembelajaran berikutnya. Iklim emosi yang terbangun pada saat pembelajaran harus menjadi perhatian pokok dari evaluasi yang berkesinambungan sehingga masalah-masalah yang timbul dapat diidentifikasi dan rancangan pembelajaran yang dikembangkan selanjutnya telah mengakomodasikan penyelesaian masalah-masalah tersebut.<sup>194</sup>

Sebagai seorang fasilitator, guru harus mampu membangun lingkungan pembelajaran yang kondusif bagi terselenggaranya pembelajaran yang aktif. Harrison (1998) dalam bukunya Warsono menghadirkan model *space* bagi terciptanya kondisi pembelajaran yang optimal. Pada prinsipnya, model yang harus dibangun guru tersebut adalah membuat para siswanya mampu memanifestasikan hal-hal sebagai berikut:

- f) *Self-affirmation*, yaitu peserta didik harus memandang dirinya sendiri sebagai peserta didik yang efektif, sedangkan tugas guru adalah memberikan masukan-masukan yang mampu memperkuat pandangan siswa tersebut.
- g) *Personal meaning*, yaitu siswa mampu menemukan makna pembelajaran, artinya pembelajaran relevan dengan kebutuhan dirinya.
- h) *Active learning*, yaitu siswa aktif selama kegiatan pembelajaran, dapat berupa secara fisik melakukan sesuatu atau secara intelektual melakukan sesuatu (sebagai abstraksi dari peserta didik yang bersifat reflektif)
- i) *Collaborative*, yaitu siswa mampu berkolaborasi satu sama lain dalam proses pembelajaran dan tidak berpandangan bahwa belajar itu merupakan pengalaman terisolasi

---

<sup>194</sup> *Ibid.*, hal. 22.

- j) *Empowering*, yaitu siswa mampu membentuk proses belajar mengontrol apa yang sudah dipelajarinya dan mampu mengontrol arah pembelajaran.<sup>195</sup>

#### **4. Sistem sosial**

Sistem sosial merupakan situasi atau suasana yang diharapkan selama proses pembelajaran, serta norma-norma yang berlaku dalam proses pembelajaran.

- d) Guru menciptakan suasana kompetitif dalam pembelajaran, sehingga siswa mempunyai motivasi yang tinggi
- e) Selama proses pembelajaran, guru diharapkan dapat membentuk lingkungan yang menunjang rasa aman sehingga anak berani mengambil resiko dalam menyampaikan gagasan, pendapat, dan keputusan.
- f) Selama pembelajaran guru diharapkan menghrgai krativits siswa, bersikap terbuka terhadap gagasan baru, guru mengakui dan menghargai dan menghargai adanya perbedaan individual, serta guru bersikap menerima dan menunjang anak.

#### **5. Sistem pendukung**

Untuk menunjang kelancaran pelaksanaan strategi yang dikembangkan ini diperlukan perangkat pendukung, seperti buku paket atau LKS sebagai sumber belajar, serta rencana pelaksanaan pembelajaran. Selain itu juga dalam pelaksanaan strategi pembelajaran dibutuhkan sarana, prasarana, dan media pembelajaran. Terkait hal tersebut sudah dijelaskan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran Puzcolropa dalam lampiran.

#### **6. Langkah-langkah pembelajaran**

Langkah-langkah pembelajaran merupakan rancangan model pembelajaran dalam tataran teknis di lapangan. Berdasarkan kerangka

---

<sup>195</sup> *Ibid.*, hal. 24.



konsep di atas, disusun langkah-langkah pembelajaran yang dapat mengakomodasi aspek-aspek di atas. Selain mempertimbangkan aspek-aspek tersebut, penyusunan langkah-langkah pembelajaran ini juga mempertimbangkan karakteristik siswa kelas X dengan usia sekitar 15 dan 16 tahun dimana pada masa ini merupakan tahap operasional formal. Sedangkan materi pelajaran yang akan disampaikan adalah fikih materi hadiah, shadaqah. Berdasarkan beberapa pertimbangan di atas, maka disusun langkah-langkah pembelajaran sebagai berikut:



Langkah-langkah pembelajaran tersebut dapat dideskripsikan sebagai berikut:

<b>Fase</b>		<b>Kegiatan Pembelajaran</b>	<b>Waktu</b>
<b>Kegiatan Awal</b>		1 Pendidik mengucapkan salam dan mengajak semua peserta didik untuk berdoa yang dipimpin oleh salah satu peserta didik.	10 menit
		2 Pendidik memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin	
		3 Pendidik menanyakan materi sebelumnya dan mengaitkan dengan materi baru	
		4 Pendidik memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari	
		5 Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan berlangsung	
		6 Pendidik mengajukan pertanyaan kepada peserta didik sebagai langkah awal untuk membuat perhatian siswa	
		7 Pendidik memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.	
		8 Pendidik menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran	
<b>Kegiatan Inti</b>			70
<b>1</b>	<b>Mengamati</b>	a Peserta didik membaca,	menit

			mengidentifikasi, dan mendengarkan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru	
		b	Peserta didik melihat dan menyimak penjelasan materi melalui power point ataupun video.	
2	<b>Menanya+A5</b>	a	Peserta didik dipersilahkan untuk membuat pertanyaan yang belum di pahami	
		b	Peserta didik menanyakan pertanyaan yang belum dipahami kepada temannya atau langsung kepada pendidik	
3	<b>Mengumpulkan informasi</b>	a	Masing-masing peserta didik diberi potongan <i>Puzzle</i>	
		b	Peserta didik harus menggabungkan <i>Puzzle</i> tersebut dengan sesama temannya yang membentuk suatu kelompok dan menggabungkan <i>Puzzle</i> tersebut menjadi sebuah gambar.	
		C	Dalam potongan <i>Puzzle</i> tersebut terdapat suatu perintah untuk mendemonstrasikan	
		d	Setiap satu <i>Puzzle</i> akan membentuk satu kelompok dan mengerjakan perintah dalam bentuk demonstrasi.	
		E	Masing-masing peserta didik harus berusaha mengumpulkan informasi melalui <i>Puzzle</i> tersebut yang	

			kemudian didiskusikan.	
<b>4</b>	<b>Mengasosiasi</b>		Peserta didik diberi kesempatan untuk menyajikan <i>Puzzle</i> tersebut untuk disatukan dalam kertas kemudian bermain secara rolling setiap kelompok mendemonstrasikan perintah isi <i>Puzzle</i> tersebut.	
<b>5</b>	<b>Mengkomunikasikan</b>	a	Masing-masing peserta didik dalam kelompok <i>Puzzle</i> tersebut mendemonstrasikan perintah isi <i>Puzzle</i>	
		b	Sembari memperhatikan, peserta didik yang lain sambil mendiskusikan dengan teman sekelompok <i>Puzzlenya</i>	
		c	Kelompok lain mengevaluasi hasil kelompok yang melakukan rolling play (demonstrasi)	
<b>Penutup</b>				10 menit
	1	Pendidik memberikan klarifikasi dan kesimpulan mengenai hasil pembelajaran		
	2	Pendidik mengevaluasi seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh dalam pembelajaran untuk bersama-sama menemukan hikmah (manfaat) yang tersirat dalam pembelajaran		
	3	Pendidik memberikan apresiasi terhadap kelompok <i>Puzzle</i> yang terbaik.		

	4	Pendidik menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.	
	5	Pendidik memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi pertemuan berikutnya.	
	6	Pendidik dan peserta didik mengakhiri pelajaran tersebut dengan membaca hamdalah/doa bersama-sama	
	7	Pendidik mengucapkan salam	

## 7. Variasi Pembelajaran

Pembelajaran menggunakan strategi Pucolropa dapat divariasikan dengan kegiatan ataupun metode pembelajaran yang lain. Pada awal penjelasan yang dilakukan oleh pendidik, pendidik dapat menggunakan metode *gueded note taking* ataupun metode yang lainnya sebagai upaya agar peserta didik memperhatikan penjelasan pendidik.

Selanjutnya pada tahap penerapan strategi Puzcolropa, ada beberapa variasi yang dapat dilakukan oleh pendidik, yaitu:

- d) Pendidik diberikan kebebasan untuk membuat *Puzzle* dengan potongan-potongan yang bebas. Artinya apabila dalam satu kertas dapat dipotong menjadi 5/6/7 potongan disesuaikan dengan jumlah kelompok yang akan dibentuk.
- e) Ketika setiap kelompok melakukan *Role Playing*, agar waktu yang digunakan dapat cepat dan tepat, maka pada pembelajaran boleh menggunakan media camera untuk menshoot hasil *Role Play* tersebut per kelompok. Artinya masing-masing kelompok fokus pada pengerjaan kelompoknya masing-masing. Hasil dari shoot yang direkam oleh kamera selanjutnya dikumpulkan oleh pendidik.

f) Adanya apresiasi terhadap kelompok terbaik. Pemberian apresiasi terhadap kelompok terbaik adalah sebagai langkah agar setiap kelompok bekerja sama dengan baik untuk menunjukkan kelompoknya dapat menjadi terbaik. Ketika akan dilakukan pengumuman terkait kelompok yang paling terampil, kreatif, dan favorit diantara kelompok yang lainnya, maka akan ditampilkan hasil rekaman *Role Play* dari masing-masing kelompok untuk selanjutnya masing-masing peserta didik dapat menilai kelompok manakah yang terbaik.

#### **8. Evaluasi dan Penilaian**

Evaluasi dalam pembelajaran meliputi dua hal, yaitu evaluasi proses dan evaluasi hasil. Evaluasi proses bertujuan untuk mengetahui sejauh mana proses pembelajaran bisa mengantarkan siswa kepada tujuan pembelajaran. Evaluasi proses juga digunakan untuk menilai sejauh mana keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Sedangkan evaluasi hasil adalah evaluasi yang digunakan untuk mengetahui hasil dari pembelajaran, dimana dalam hal ini adalah evaluasi kognitif. Evaluasi kognitif dilakukan dengan memberikan soal-soal terkait materi pelajaran yang diajarkan pada siswa.

#### **9. Hasil Belajar yang Diinginkan**

Strategi yang dikembangkan dalam penelitian ini memiliki dampak pembelajaran bagi siswa berupa peningkatan pencapaian kompetensi akademik dan mewujudkan *student centered learning* (SCL) dalam pembelajaran.

### **F. Penutup**

Pengembangan strategi ini pembelajaran ini merupakan salah satu upaya untuk mewujudkan *student centered learning* (SCL) dimana dalam pembelajaran, siswa aktif belajar tanpa adanya rasa bosan. Namun, dalam pengembangan strategi pembelajaran ini tentu masih jauh dari kata sempurna. Sehingga, penulis sangat terbuka untuk menerima kritik dan saran yang membangun untuk dilakukan perbaikan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. 2012. *Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Gava Media.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik. 2001. *Proses belajar mengajar*. Jakarta : PT. Bumi Aksara.
- Hamruni. 2015. *Pembelajaran Berbasis Edutainment: Landasan Teori dan Metode Pembelajaran Aktif Menyenangkan*. Yogyakarta: Investidaya.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setiam.
- <https://bidanku.com/manfaat-bermain-Puzzle-untuk-anak> yang diakses pada tanggal 15 Januari 2019 pada pukul 10.38 WIB.
- <https://www.uinjkt.ac.id/id/student-centered-learning-2/> yang diakses pada tanggal 15 Januari 2019 pada pukul 11.38 WIB.
- Rifa, Iva. 2012. *Games Edukatif di Dalam dan Luar Sekolah*. Yogyakarta: FlashBooks.
- Santrock, John W. 2011. *Masa Perkembangan Anak*. Jakarta Salemba Humanika.
- Santrock, John W. 2007. *Psikologi Pendidikan (Edisi Kedua)*. Jakarta:Kencana.
- Silberman, Melvin L. 2016. *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Suprihatinrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran: teori dan aplikasi*. Yogyakarta: Ar Ruzz Media.
- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: Rosda Karya.
- Warsono. 2012. *Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

## Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Satuan Pendidikan : Madrasah Aliyah Negeri 2 Sleman  
Mata Pelajaran : Fikih  
Kelas/Semester : X IPA I, X IPA II, dan X IPA III/II (Genap)  
Materi Pokok : Wakaf, Hibah, Sedekah, dan Hadiah  
Alokasi Waktu : 4 x 45 menit (2 x pertemuan)

### A. Kompetensi Inti

- KI 1** : Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya  
**KI 2** : Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya  
**KI 3** : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata  
**KI 4** : Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang semua dalam sudut pandang/teori.

### B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

KI	Kompetensi Dasar		Indikator Pencapaian Kompetensi	
KI 1	1.3	Menghayati nilai-nilai yang terkandung dalam ibadah wakaf, hibah, sedekah dan hadiah	1.3.1	Menunjukkan nilai-nilai yang terkandung dalam ibadah wakaf, hibah, sedekah dan hadiah
KI 2	2.3	Membiasakan sikap peduli sebagai implementasi dari pemahaman tentang wakaf, hibah, sedekah, dan hadiah	2.3.1	Membiasakan sikap peduli sebagai implementasi dari pemahaman tentang wakaf, hibah, sedekah, dan hadiah
KI 3	3.3	Memahami ketentuan Islam tentang wakaf, hibah, sedekah dan hadiah	3.3.1	Menjelaskan pengertian wakaf
			3.3.2	Menguraikan hukum wakaf
			3.3.3	Menjelaskan rukun wakaf
			3.3.4	Menguraikan syarat-syarat wakaf
			3.3.5	Menguraikan macam-macam wakaf
			3.3.6	Menjelaskan perubahan benda wakaf
			3.3.7	Menguraikan hikmah wakaf
			3.3.8	Menjelaskan pengertian hibah

			3.3.9	Menguraikan hukum hibah
			3.3.10	Menjelaskan rukun hibah
			3.3.11	Menguraikan macam-macam hibah
			3.3.12	Menguraikan pencabutan hibah
			3.3.13	Menjelaskan beberapa masalah mengenai hibah
			3.3.14	Menguraikan hikmah hibah
			3.3.15	Menjelaskan pengertian shadaqah
			3.3.16	Menguraikan hukum melaksanakan shadaqah
			3.3.17	Menjelaskan syarat-syarat shadaqah
			3.3.18	Menjelaskan rukun shadaqah
			3.3.19	Menguraikan hikmah shadaqah
			3.3.20	Menjelaskan pengertian hadiah
			3.3.21	Menguraikan hukum memberikan hadiah
			3.3.22	Menjelaskan syarat-syarat hadiah
			3.3.23	Menjelaskan rukun hadiah
			3.3.24	Menguraikan hikmah hadiah
KI 4	4.3	Mempraktikkan cara pelaksanaan wakaf, hibah, sedekah, dan hadiah	4.3.1	Mendemonstrasikan cara pelaksanaan wakaf
			4.3.2	Mendemonstrasikan cara pelaksanaan hibah
			4.3.3	Mendemonstrasikan cara pelaksanaan sedekah
			4.3.4	Mendemonstrasikan cara pelaksanaan hadiah

### C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran dengan metode *Inquiring Minds Want to Know* dan strategi *search information*, Kolaborasi *Puzzle* dengan *Role Play* serta media power point dan video peserta didik diharapkan dapat memahami:

1. Pengertian wakaf
2. Hukum wakaf
3. Rukun wakaf
4. Syarat-syarat wakaf
5. Macam-macam wakaf
6. Perubahan benda wakaf
7. Hikmah wakaf
8. Pengertian hibah
9. Hukum hibah
10. Rukun hibah
11. Macam-macam hibah

12. Pencabutan hibah
13. Beberapa masalah mengenai hibah
14. Hikmah hibah
15. Pengertian shadaqah
16. Hukum melaksanakan shadaqah
17. Syarat-syarat shadaqah
18. Rukun shadaqah
19. Hikmah shadaqah
20. Pengertian hadiah
21. Hukum memberikan hadiah
22. Syarat-syarat hadiah
23. Rukun hadiah
24. Hikmah hadiah

#### **D. Materi Pembelajaran**

1. Pengertian wakaf
2. Hukum wakaf
3. Rukun wakaf
4. Syarat-syarat wakaf
5. Macam-macam wakaf
6. Perubahan benda wakaf
7. Hikmah wakaf
8. Pengertian hibah
9. Hukum hibah
10. Rukun hibah
11. Macam-macam hibah
12. Pencabutan hibah
13. Beberapa masalah mengenai hibah
14. Hikmah hibah
15. Pengertian shadaqah
16. Hukum melaksanakan shadaqah
17. Syarat-syarat shadaqah
18. Rukun shadaqah
19. Hikmah shadaqah
20. Pengertian hadiah
21. Hukum memberikan hadiah
22. Syarat-syarat hadiah
23. Rukun hadiah
24. Hikmah hadiah

#### **E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran**

Pendekatan : *Scientific Approach*

Strategi : KOLABORASI *PUZZLE* DENGAN *ROLE PLAY*  
 Metode : *Inquiring Minds Want to Know, search information*

#### F. Media Pembelajaran

1. Media pembelajaran :
  - a. PowerPoint
  - b. Video
2. Alat Pembelajaran :
  - a. Laptop
  - b. LCD Proyektor
  - c. Speaker
  - d. Kertas
  - e. Spidol

#### G. Sumber Pembelajaran :

- Kementerian Agama RI, *Buku Siswa Fiqh Kelas X*, (Jakarta: Kemenag RI, 2014), hal. 101-118.
- Modul Fiqh Kelas X Semester Genap

#### H. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

##### Pertemuan Pertama

Indikator yang akan dicapai:

- 1.3.1 Menunjukkan nilai-nilai yang terkandung dalam ibadah wakaf, hibah, sedekah dan hadiah
- 2.3.1 Membiasakan sikap peduli sebagai implementasi dari pemahaman tentang wakaf, hibah, sedekah, dan hadiah
- 3.3.1 Menjelaskan pengertian wakaf
- 3.3.2 Menguraikan hukum wakaf
- 3.3.3 Menjelaskan rukun wakaf
- 3.3.4 Menguraikan syarat-syarat wakaf
- 3.3.5 Menguraikan macam-macam wakaf
- 3.3.6 Menjelaskan perubahan benda wakaf
- 3.3.7 Menguraikan hikmah wakaf
- 4.3.1 Mendemonstrasikan cara pelaksanaan wakaf
- 4.3.2 Mendemonstrasikan cara pelaksanaan hibah

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<b>Pendahuluan/Kegiatan Awal</b> a. Orientasi - Pendidik mengucapkan salam dan mengajak semua peserta didik untuk berdoa yang dipimpin oleh salah satu peserta	10 menit

No.	Kegiatan	Waktu
	<p>didik.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendidik memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin</li> <li>- Pendidik melakukan presensi setiap peserta didik</li> </ul> <p>b. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendidik mengaitkan materi pelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik.</li> <li>- Pendidik mengaitkan kembali materi prasyarat dengan bertanya kepada peserta didik</li> </ul> <p>c. Motivasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendidik memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari</li> <li>- Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan berlangsung</li> <li>- Pendidik mengajukan pertanyaan kepada peserta didik dengan metode <i>Inquiring Minds want to know</i></li> </ul> <p>d. Pemberian Acuan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendidik memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.</li> <li>- Pendidik menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran</li> <li>- Peserta didik menyiapkan buku pelajaran, alat tulis, dan buku-buku yang relevan dengan materi.</li> </ul>	
2.	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>a. Mengamati :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Peserta didik membaca, mengidentifikasi, dan mendengarkan penjelasan materi tentang wakaf dan hibah.</li> <li>2) Peserta didik melihat dan menyimak penjelasan materi tentang wakaf dan hibah melalui power point ataupun video.</li> </ol> <p><b>b. Menanya :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Peserta didik dipersilahkan untuk membuat pertanyaan yang belum di pahami dalam materi tentang wakaf dan hibah.</li> </ol>	70 menit



No.	Kegiatan	Waktu
	<p>2) Peserta didik menanyakan pertanyaan yang belum dipahami kepada temannya atau langsung kepada pendidik</p> <p><b>c. Mengumpulkan informasi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Masing-masing peserta didik diberi potongan <i>Puzzle</i>.</li> <li>2) Peserta didik harus menggabungkan <i>Puzzle</i> tersebut dengan sesama temannya menjadi sebuah gambar.</li> <li>3) Dalam potongan <i>Puzzle</i> tersebut terdapat suatu perintah untuk mendemonstrasikan</li> <li>4) Setiap satu <i>Puzzle</i> akan membentuk satu kelompok dan mengerjakan perintah dalam bentuk demonstrasi.</li> <li>5) Masing-masing peserta didik harus berusaha mengumpulkan informasi melalui <i>Puzzle</i> tersebut yang kemudian didiskusikan.</li> </ol> <p><b>d. Mengasosiasi :</b></p> <p>Peserta didik diberi kesempatan untuk menyajikan <i>Puzzle</i> tersebut untuk disatukan dalam kertas kemudian bermain secara rolling setiap kelompok mendemonstrasikan perintah isi <i>Puzzle</i> tersebut.</p> <p><b>e. Mengkomunikasikan :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Masing-masing peserta didik dalam kelompok <i>Puzzle</i> tersebut mendemonstrasikan perintah isi <i>Puzzle</i>.</li> <li>2) Sembari memperhatikan, peserta didik yang lain sambil mendiskusikan dengan teman sekelompok <i>Puzzlenya</i>.</li> </ol>	
3.	<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pendidik memberikan klarifikasi dan kesimpulan mengenai hasil pembelajaran wakaf dan hibah.</li> <li>b. Pendidik mengevaluasi seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh dalam pembelajaran untuk bersama-sama menemukan hikmah (manfaat) yang tersirat dalam pembelajaran mengenai wakaf dan hibah.</li> <li>c. Pendidik memberikan apresiasi terhadap peserta didik yang aktif.</li> <li>d. Pendidik menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya .</li> <li>e. Pendidik memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi pertemuan berikutnya.</li> </ol>	10 Menit

No.	Kegiatan	Waktu
	f. Pendidik dan peserta didik mengakhiri pelajaran tersebut dengan membaca hamdalah/doa bersama-sama g. Pendidik mengucapkan salam	

## Pertemuan Kedua

Indikator yang akan dicapai:

- 1.3.1 Menunjukkan nilai-nilai yang terkandung dalam ibadah wakaf, hibah, sedekah dan hadiah
- 2.3.1 Membiasakan sikap peduli sebagai implementasi dari pemahaman tentang wakaf, hibah, sedekah, dan hadiah
- 3.3.15 Menjelaskan pengertian shadaqah
- 3.3.16 Menguraikan hukum melaksanakan shadaqah
- 3.3.17 Menjelaskan syarat-syarat shadaqah
- 3.3.18 Menjelaskan rukun shadaqah
- 3.3.19 Menguraikan hikmah shadaqah
- 3.3.20 Menjelaskan pengertian hadiah
- 3.3.21 Menguraikan hukum memberikan hadiah
- 3.3.22 Menjelaskan syarat-syarat hadiah
- 3.3.23 Menjelaskan rukun hadiah
- 3.3.24 Menguraikan hikmah hadiah
- 4.3.3 Mendemonstrasikan cara pelaksanaan shadaqah
- 4.3.4 Mendemonstrasikan cara pelaksanaan hadiah

No.	Kegiatan	Waktu
1.	<p><b>Pendahuluan/Kegiatan Awal</b></p> <p>a. Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendidik mengucapkan salam dan mengajak semua peserta didik untuk berdoa yang dipimpin oleh salah satu peserta didik.</li> <li>- Pendidik memeriksa kehadiran peserta didik sebagai sikap disiplin</li> <li>- Pendidik melakukan presensi setiap peserta didik</li> </ul> <p>b. Apersepsi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendidik mengaitkan materi pelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik.</li> <li>- Pendidik mengaitkan kembali materi prasyarat dengan bertanya kepada peserta didik</li> </ul> <p>c. Motivasi</p>	10 menit

No.	Kegiatan	Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendidik memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari pelajaran yang akan dipelajari</li> <li>- Pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan berlangsung</li> <li>- Pendidik mengajukan pertanyaan kepada peserta didik dengan metode <i>Inquiring Minds want to know</i></li> </ul> <p>d. Pemberian Acuan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendidik memberitahukan materi pelajaran yang akan dibahas pada pertemuan saat itu.</li> <li>- Pendidik menjelaskan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran</li> <li>- Peserta didik menyiapkan buku pelajaran, alat tulis, dan buku-buku yang relevan dengan materi.</li> </ul>	
2.	<p><b>Kegiatan Inti</b></p> <p><b>a. Mengamati :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Peserta didik membaca, mengidentifikasi, dan mendengarkan penjelasan materi sedekah dan hadiah.</li> <li>2) Peserta didik melihat dan menyimak penjelasan materi sedekah dan hadiah melalui power point ataupun video.</li> </ol> <p><b>b. Menanya :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Peserta didik dipersilahkan untuk membuat pertanyaan yang belum di pahami dalam materi sedekah dan hadiah.</li> <li>2) Peserta didik menanyakan pertanyaan yang belum dipahami kepada temannya atau langsung kepada pendidik</li> </ol> <p><b>c. Mengumpulkan informasi:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Masing-masing peserta didik diberi potongan <i>Puzzle</i>.</li> <li>2) Peserta didik harus menggabungkan <i>Puzzle</i> tersebut dengan sesama temannya menjadi sebuah gambar.</li> <li>3) Dalam potongan <i>Puzzle</i> tersebut terdapat suatu perintah untuk mendemonstrasikan</li> <li>4) Setiap satu <i>Puzzle</i> akan membentuk satu kelompok dan mengerjakan perintah dalam bentuk demonstrasi.</li> <li>5) Masing-masing peserta didik harus berusaha mengumpulkan informasi melalui <i>Puzzle</i> tersebut yang kemudian</li> </ol>	70 menit

No.	Kegiatan	Waktu
	<p>didiskusikan.</p> <p><b>d. Mengasosiasi :</b> Peserta didik diberi kesempatan untuk menyajikan <i>Puzzle</i> tersebut untuk disatukan dalam kertas kemudian bermain secara rolling setiap kelompok mendemonstrasikan perintah isi <i>Puzzle</i> tersebut.</p> <p><b>e. Mengkomunikasikan :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Masing-masing peserta didik dalam kelompok <i>Puzzle</i> tersebut mendemonstrasikan perintah isi <i>Puzzle</i>.</li> <li>2) Sembari memperhatikan, peserta didik yang lain sambil mendiskusikan dengan teman sekelompok <i>Puzzlenya</i>.</li> </ol>	
3.	<p><b>Penutup</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Pendidik memberikan klarifikasi dan kesimpulan mengenai hasil pembelajaran sedekah dan hadiah.</li> <li>b. Pendidik mengevaluasi seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran dan hasil-hasil yang diperoleh dalam pembelajaran untuk bersama-sama menemukan hikmah (manfaat) yang tersirat dalam pembelajaran mengenai sedekah dan hadiah.</li> <li>c. Pendidik memberikan apresiasi terhadap peserta didik yang aktif.</li> <li>d. Pendidik menginformasikan rencana kegiatan pembelajaran untuk pertemuan berikutnya .</li> <li>e. Pendidik memberikan tugas kepada peserta didik untuk mempelajari materi pertemuan berikutnya.</li> <li>f. Pendidik dan peserta didik mengakhiri pelajaran tersebut dengan membaca hamdalah/doa bersama-sama</li> <li>g. Pendidik mengucapkan salam</li> </ol>	10 menit

## I. Penilaian/Evaluasi Pembelajaran

### 1. Penilaian Afeksi

Dalam penilaian afeksi ini meliputi penilaian sosial yaitu berupa self assessment (penilaian diri)

#### Format penilaian

Keterangan :

4 = Selalu

3 = Sering

2 = Jarang

1 = Sangat jarang

No	Pernyataan	Skala			
		4	3	2	1
1.	Saya mempunyai keinginan untuk membantu orang lain dengan memberikan sedekah kepada orang yang membutuhkan				
2.	Saya rajin melaksanakan ibadah kepada Allah				
3.	Saya ingin suatu hari nanti mewakafkan sebagian harta saya				
4.	Saya memberikan hadiah kepada adik saya				
5.	Saya bersemangat ketika belajar mengenai sedekah, hibah, hadiah dan wakaf.				

Skor:

Skor minimal adalah 5

Skor maksimal 20

Apabila peserta didik memperoleh nilai:

<5 = Sangat Buruk (D)

6-10 = Cukup (C)

11-15 = Baik (B)

16-20 = Sangat Baik (A)

## 2. Penilaian Kognitif

Tes Tertulis berbentuk Pilihan ganda dan uraian

### Soal Pilihan Ganda

11. Menurut bahasa, wakaf berarti...

- f. Menjaga
- g. Bersih/suci
- h. Do'a
- i. Menahan**

- j. Sedekah
12. Wakaf disebut juga sebagai sedekah jariyah, karena...
- f. Pahalanya paling besar
  - g. Ada manfaatnya bagi orang lain
  - h. Pahalanya akan mengalir terus kepada orang yang berwakaf**
  - i. Wakaf akan disenangi masyarakat
  - j. Hikmah wakaf dapat menghilangkan kesenjangan sosial
13. Di bawah ini harta yang memenuhi syarat untuk diwakafkan adalah, kecuali...
- f. Makanan**
  - g. Bangunan Masjid
  - h. Tanah
  - i. Rumah Sakit
  - j. Jam dinding
14. Di bawah ini yang termasuk rukun wakaf adalah, kecuali...
- f. Orang yang mewakafkan
  - g. Wali**
  - h. Orang yang menerima wakaf
  - i. Barang yang diwakafkan
  - j. Sighat/Ikrar wakaf
15. Termasuk hikmah wakaf adalah...
- f. Menimbulkan kebencian
  - g. Menimbulkan prasangka buruk dan iri hati sesama masyarakat
  - h. Mendapatkan uang
  - i. Mendapatkan imbalan dari mauquf
  - j. Menumbuhkan solidaritas sosial sesama masyarakat**
16. Orang yang memberikan hibah disebut dengan...
- f. Wahab
  - g. Wahib**
  - h. Mauhub
  - i. Muzakki
  - j. Mauhub Lahu
17. Ada dua macam hibah, yaitu hibah barang dan hibah manfaat. Selanjutnya dalam hibah manfaat ada 3 macam hibah manfaat, yaitu....



- f. Hibah muajjalah, hibah nafsi, hibah ariyah
  - g. Hibah al-umri, hibah maali, hibah nafsi
  - h. Hibah nafsi, hibah al umri, hibah ariyah
  - i. Hibah al umri, hibah muajjalah, hibah ariyah**
  - j. Hibah maali, hibah ariyah, hibah muajjalah
18. Ibu Aminah merupakan orang kaya di kampungnya. Ia memiliki banyak sepeda motor. Selanjutnya ia menghibahkan salah satu sepeda motonya kepada pak Ali. Namun suatu ketika ibu Amninah mencabut hibahnya tersebut. Hukum ibu Aminah mencabut hibahnya adalah....
- f. halal
  - g. sunnah muakkad
  - h. haram**
  - i. mubah
  - j. fardhu kifayah
19. Bapak Didi merupakan ayahnya Faul. Pada suatu masa, Bapak Didi memberikan mobil untuk Faul agar berangkat ke kampusnya terjaga dengan baik. Namun, Faul menggunakan mobil tersebut untuk berganti-ganti pasangan. Ia memacari banyak wanita. Setelah Pak Didi mengetahuinya, Pak Didi langsung mengambil mobilnya kembali. Hukum Pak Didi mencabut hibahnya tersebut adalah....
- f. Boleh**
  - g. Haram
  - h. Fardhu ‘ain
  - i. Fardhu Kifayah
  - j. Makruh
20. Berikut ini diantara hikmah melaksanakan hibah adalah, kecuali....
- f. Menumbuhkan rasa kasih sayang kepada sesama
  - g. Mempererat tali silaturahmi
  - h. Menumbuhkan sikap saling tolong menolong
  - i. Menghindari diri dari berbagai malapetaka
  - j. Merebut hak orang lain**

**Soal uraian**

1. Apa yang dimaksud shadaqah?
2. Apa yang dimaksud hadiah

3. Sebutkan syarat-syarat shadaqah dan hadiah!
4. Sebutkan rukun shadaqah dan hadiah!
5. Jelaskan hikmah seseorang melaksanakan shadaqah!
6. Jelaskan hikmah seseorang memberikan hadiah!

Jawaban:

1. Shadaqah adalah akad pemberian harta milik seseorang kepada orang lain tanpa adanya imbalan dengan harapan mendapat ridla Allah Swt.
2. Hadiah adalah akad pemberian harta milik seseorang kepada orang lain tanpa adanya imbalan sebagai penghormatan atas suatu prestasi.
3. Syarat-syarat shadaqah dan hadiah:
  - a. Orang yang memberikan shadaqah atau hadiah itu sehat akalnya dan tidak dibawah perwalian orang lain. Orang gila, anak-anak dan orang yang kurang sehat jiwanya (seperti pemboros) tidak sah shadaqah dan hadiahnya.
  - b. Penerima haruslah orang yang benar-benar memerlukan karena keadaannya yang terlantar.
  - c. Penerima shadaqah atau hadiah haruslah orang yang berhak memiliki, jadi shadaqah atau hadiah kepada anak yang masih dalam kandungan tidak sah.
  - d. Barang yang dishadaqahkan atau dihadiahkan harus bermanfaat bagi penerimanya.
4. Rukun shadaqah dan hadiah:
  - a. Pemberi shadaqah atau hadiah.
  - b. Penerima shadaqah atau hadiah.
  - c. Ijab dan Qabul artinya pemberi menyatakan memberikan, penerima menyatakan suka.
  - d. Barang atau Benda (yang dishadaqahkan/dihadiahkan).
5. Hikmah Shadaqah
  - a. Menumbuhkan *ukhuwah Islamiyah*
  - b. Dapat menghindarkan dari berbagai bencana
  - c. Akan dicintai Allah Swt.
6. Hikmah Hadiah
  - a. Menjadi unsur bagi suburnya kasih sayang
  - b. Menghilangkan tipu daya dan sifat kedengkian.

Skor :

Skor untuk pilihan ganda masing-masing nomor = 10

Skor untuk uraian masing-masing nomor = 50

Skor maksimal untuk seluruh nomor =  $10 \times 10$  (PG) +  $6 \times 50$  (Uraian) : 4  
= 100

### 3. Penilaian Psikomotorik

Unjuk Kerja

Masing-masing kelompok dari peserta didik diberi kesempatan untuk mendemonstrasikan atas perintah pendidik.

Berikut format penilaiannya :

Nama Peserta Didik	Keterampilan yang dinilai															
	Intonasi				Ketepatan Kategori/Kesesuaian				Gestur				Lafal			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Anton																
Bertha																
Charles																
Dono																
.....																

Skor masing-masing aspek = 25-100

Skor total maksimal = 4 x 100 = 400

Jika skor total > 75 = Tuntas, jika skor total < 75 = Tidak tuntas

Yogyakarta, 6 Maret 2019

Mengetahui,  
Guru Pembimbing

Guru Mata Pelajaran

**Drs. H. Rahmat Prahara**  
NIP. 196703041993031002

**Arifah Nur'aini S.**  
NIM. 15410007

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

*Lampiran XXIII: Fotokopi Bukti Seminar Proposal*



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 513056, Fax (0274) 519734  
Website: <http://fitk.uin-suka.ac.id>, Yogyakarta 55281

**BUKTI SEMINAR PROPOSAL**

Nama Mahasiswa : Arifah Nur'aini Syamsiana  
Nomor Induk : 15410007  
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
Semester : VIII  
Tahun Akademik : 2018/2019  
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN STRATEGI PUZZLE COLLABORATION WITH ROLE PLAY) DALAM MEWUJUDKAN SCL (STUDENT CENTERED LEARNING) PADA PEMBELAJARAN FIKIH DI MAN 2 SLEMAN

Telah mengikuti seminar riset tanggal : 11 Pebruari 2019

Selanjutnya, kepada Mahasiswa tersebut supaya berkonsultasi kepada pembimbing berdasarkan hasil-hasil seminar untuk penyempurnaan proposal lebih lanjut.

Yogyakarta, 11 Pebruari 2019

Moderator

Dr. H. Suwadi, M.Ag., M.Pd.  
NIP. 19701015 199603 1 001

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Alamat: Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 589621, 512474, Fax. (0274) 586117  
http://tarbiyah.uin-suka.ac.id. Email: ftk@uin-suka.ac.id YOGYAKARTA 55281

# Sertifikat

Nomor : B-2451/Un.02/DT.1/PP.02/06/2018

Diberikan kepada:

Nama : ARIFAH NUR'AINI SYAMSIANA  
NIM : 15410007  
Jurusan/Prodi : Pendidikan Agama Islam  
Nama DPL : Drs. H. Rofik, M.Ag.

yang telah melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan/Magang II tanggal 26 Februari s.d 18 Mei 2018 dengan nilai:

**96,80 (A)**

Sertifikat ini diberikan sebagai bukti lulus Magang II sekaligus sebagai syarat untuk mengikuti Magang III.

Yogyakarta, 7 Juni 2018

a.n Wakil Dekan Bidang Akademik  
Ketua Laboratorium Pendidikan,

**Fery Irianto Setyo Wibowo, S.Pd., M.Pd.I.**  
NIP. 19840217 200801 1 004



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Alamat: Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 513056, Fax. (0274) 586117  
<http://tarbiyah.uin-suka.ac.id>. Email: [ftk@uin-suka.ac.id](mailto:ftk@uin-suka.ac.id) Yogyakarta 55281

---

# Sertifikat

Nomor: B.5088.a/Un.02/WD.T/PP.02/12/2018

Diberikan kepada:

**Nama** : ARIFAH NUR'AINI SYAMSIANA  
**NIM** : 15410007  
**Jurusan/Pogram Studi** : Pendidikan Agama Islam

yang telah melaksanakan kegiatan Magang III mulai tanggal 8 Oktober sampai dengan 23 November 2018 di MAN 2 Sleman dengan Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) Dr. H. Maksudin, M.Ag. dan dinyatakan lulus dengan nilai 95,68 (A).

Yogyakarta, 27 Desember 2018

a.n Wakil Dekan I,  
Ketua Laboratorium Pendidikan

  
Fery Irianto Setyo Wibowo, S.Pd., M.Pd.I.  
NIP. 19840217 200801 1 004







KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
LEMBAGA PENELITIAN DAN  
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LP2M)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

# SERTIFIKAT

Nomor: B-350.3/Un.02/L.3/PM.03.2/P3.1320/10/2018

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) UIN Sunan Kalijaga memberikan sertifikat kepada:

Nama : Arifah Nur'aini Syamsiana  
Tempat, dan Tanggal Lahir : Cilacap, 09 Oktober 1997  
Nomor Induk Mahasiswa : 15410007  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

yang telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Integrasi-Interkoneksi Semester Pendek, Tahun Akademik 2017/2018 (Angkatan ke-96), di:

Lokasi : Sinaga, Pagerharjo  
Kecamatan : Samigaluh  
Kabupaten/Kota : Kab. Kulonprogo  
Propinsi : D.I. Yogyakarta

dari tanggal 04 Juli s.d. 31 Agustus 2018 dan dinyatakan LULUS dengan nilai 97,00 (A). Sertifikat ini diberikan sebagai bukti yang bersangkutan telah melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dengan status mata kuliah intra kurikuler dan sebagai syarat untuk dapat mengikuti ujian Munagasyah Skripsi.



Yogyakarta, 02 Oktober 2018  
Ketua



Prof. Dr. Phil. Ai Makin, S.Ag., M.A.  
NIP. : 19720912 200112 1 002



شهادة  
اختبار كفاءة اللغة العربية  
الرقم: UIN.02/L4/PM.03.2/6.41.32.1/2018

تشهد إدارة مركز التنمية اللغوية بأن

الاسم : Arifah Nur`aini Syamsiana :

تاريخ الميلاد : ٩ أكتوبر ١٩٩٧

قد شاركت في اختبار كفاءة اللغة العربية في ١٣ ديسمبر ٢٠١٨، وحصلت على درجة :

٤٥	فهم المسموع
٤٧	التركيب النحوية و التعبيرات الكتابية
٣٦	فهم المقروء
٤٢٧	مجموع الدرجات

هذه الشهادة صالحة لمدة سنتين من تاريخ الإصدار

جوكجاكرتا، ١٣ ديسمبر ٢٠١٨

مدير



Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag., M.Ag.

رقم التهاتف : ٠٣١٠٠٥ ١٩٦٨٠٩١٥١٩٩٨







MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS  
STATE ISLAMIC UNIVERSITY SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA  
CENTER FOR LANGUAGE DEVELOPMENT

## TEST OF ENGLISH COMPETENCE CERTIFICATE

No: UIN.02/L4/PM.03.2/2.41.16.1/2018

This is to certify that:

Name : **Arifah Nur`aini Syamsiana**  
Date of Birth : **October 09, 1997**  
Sex : **Female**

achieved the following scores on the Test of English Competence (TOEC) held on **December 05, 2018** by Center for Language Development of State Islamic University Sunan Kalijaga:

CONVERTED SCORE	
Listening Comprehension	42
Structure & Written Expression	40
Reading Comprehension	46
<b>Total Score</b>	<b>427</b>

*Validity: 2 years since the certificate's issued*



Yogyakarta, December 05, 2018

Director,

Dr. Sembodo Ardi Widodo, S.Ag., M.Ag.  
NIP. 19680915 199803 1 005







Lampiran XXX : Fotokopi KTM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

**MAHASISWA**



Arifah Nur'aini Syamsiana  
15410007  
Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan  
Pendidikan Agama Islam - S1



15410007

Yogyakarta, 19 Mei 2019  
Rektor,



Prof. Drs. Yudian Wahyudi, M.A., Ph.D.  
NIP. 19200417 138133 1 031

Berlaku s.d.  
31 Agustus 2019

**Ketentuan :**

1. Kartu harus dibawa pada saat ujian dan penggunaan fasilitas-fasilitas Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Kartu hanya dapat digunakan selama pemegang kartu terdaftar sebagai mahasiswa aktif pada semester berjalan.
3. Pengguna kartu ini harus mematuhi ketentuan dan persyaratan yang ditentukan oleh Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.



Core Values : Integratif-Interkonektif | Dedikatif-Inovatif | Inklusif-Continuous Improvement

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

Lampiran XXXI: Fotokopi KRS Semester VIII



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Marsda Adisucipto, Yogyakarta, 55281  
Telp. (0274) 513056, Fax. (0274) 586117, Email. ftk@uin-suka.ac.id



NIM : 15410007 TA : 2018/2019 PRODI : Pendidikan Agama Islam  
NAMA : ARIFAH NUR'AINI SYAMSIANA SMT : SEMESTER GENAP NAMA DPA : Dr. Usman, SS, M.Ag

No.	Nama Mata Kuliah	SKS	Kls	Jadwal Kuliah	No. Ujian	Pengampu	Paraf UTS	Paraf UAS
1	Skripsi	6	A	MIN 15:00-16:00 R: TBY-101	0	Tim Pendidikan Agama Islam	...	...

Catatan Dosen Penasihat Akademik:

Mahasiswa

ARIFAH NUR'AINI SYAMSIANA  
NIM: 15410007

Sks Ambil : 6/24

Yogyakarta, 18/01/2019  
Dosen Penasihat Akademik

Dr. Usman, SS, M.Ag  
NIP: 196103041992031001

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA











## CURRICULUM VITAE

### DATA PRIBADI

Nama	: Arifah Nur'aini Syamsiana	
Tempat, Tanggal Lahir	: Cilacap, 9 Oktober 1997	
Jenis Kelamin	: Perempuan	
Agama	: Islam	
Status	: Mahasiswi	
Jurusan/Semester	: Pendidikan Agama Islam/8	
Perguruan Tinggi	: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga	
Alamat KTP	: Jalan Kepodang RT 02 RW 06 Bajing Kulon, Kroya, Cilacap, Jawa Tengah 53282	
Alamat Saat ini	: Jalan Timoho Utara, No 64C RT 03 RW 01 Ngentak Sapen, Catur Tunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta 55281	
No Handphone	: 085712633363	
Alamat email	: <a href="mailto:arifahzaza9@gmail.com">arifahzaza9@gmail.com</a>	

### Pendidikan Formal

Sekolah Dasar	: SD Negeri 1 Bajing Kulon	(2003-2009)
SMP/MTs	: Mts Plus Al-Hidayah Kroya	(2009-2012)
SMA/MA	: MAN 3 Cilacap	(2012-2015)
Perguruan Tinggi	: UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta	(2015-sekarang)

### Pengalaman Mengajar

1. Mu'allim (guru ngaji) di Fakultas Ekonomi UII : 2017-sekarang
2. Guru ngaji TPA Darul Ikrom : 2018-sekarang

### Prestasi yang Pernah diraih

1. Juara I Lomba Essay Garampedia tingkat Nasional tahun 2018
2. Juara II Lomba Essay Fahmil Qur'an tingkat Jawa tahun 2018