

## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Tinjauan Tentang Strategi Pembelajaran *Every One Is A Teacher Here* Berbantuan Media *Flash Card*

#### 1. Strategi Pembelajaran *Every One Is A Teacher Here*

##### a. Pengertian Strategi

Secara etimologi, strategi berasal dari kata majemuk bahasa Yunani “Stratos” artinya pasukan dan “Agen” artinya memimpin. Jadi strategi adalah memimpin pasukan.<sup>1</sup> Dalam kamus bahasa Indonesia dinyatakan bahwa strategi berarti rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus.<sup>2</sup>

Bila dihubungkan dengan belajar mengajar, strategi bisa diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan dan anak didik dalam perwujudan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang telah digariskan.<sup>3</sup>

Jika guru ingin sukses dalam kegiatan belajar mengajar, maka harus menggunakan strategi yang baik dan disukai oleh anak didik. Disamping harus memperhatikan dasar-dasar pemilihan strategi belajar dan kriteria pemilihan strategi pembelajaran. Karena strategi yang digunakan akan

---

<sup>1</sup>Mahfudz Shalahuddin, dkk, *Metodologi Pendidikan Agama*, (Surabaya: Bina Ilmu, 1987), h.13.

<sup>2</sup> W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1992), h. 965.

<sup>3</sup>Trianto, *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), h. 85.

sangat berpengaruh pada tujuan pembelajaran yang digariskan, dalam pemilihan ini khususnya adalah ketuntasan belajar siswa.

#### **b. Dasar-dasar Pemilihan Strategi Pembelajaran**

Dalam menggunakan strategi belajar mengajar harus diperhatikan dasar-dasar pemilihan strategi pembelajaran. Dasar-dasar pemilihan strategi pembelajaran ada tiga macam, yaitu: faktor belajar, faktor lingkungan belajar, besar kecilnya kelompok belajar.<sup>4</sup>

1) Faktor belajar ini mencakup:

- a) Stimulus (rangsangan) atau metode penyampaian mata pelajaran.
- b) Respon jawaban atau reaksi yang dilakukan oleh siswa terhadap stimulus tersebut.
- c) Feed Back (umpan balik) yang diberikan kepada siswa untuk menunjukkan tepat tidaknya response atas jawaban tersebut.

Dengan berdasarkan pedoman diatas, guru diharuskan menganalisa tentang faktor-faktor belajar, yaitu bagaimana memakai stimulus atau metode penyampaian mata pelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi siswa, sehingga guru dapat memperoleh respon atau reaksi yang diharapkan dari siswa, untuk kemudian siswa diberitahu tentang benar tidaknya respon tersebut sebagai umpan balik, sehingga kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dapat berjalan dengan baik dan efektif.

---

<sup>4</sup> Abdul Ghofur, *Desain Intruksional*, (Solo: Tiga Serangkai, 1989), h.89.

## 2) Faktor lingkungan belajar

Langkah selanjutnya dalam proses pemilihan strategi belajar mengajar adalah faktor lingkungan. Kedisiplinan sekolah erat hubungannya dengan kerajinan siswa dalam sekolah dan juga dalam belajar. Kedisiplinan sekolah mencakup kedisiplinan guru dalam mengajar, kedisiplinan pegawai serta kedisiplinan kepala sekolah dalam mengelola seluruh staf beserta siswa-siswanya seluruh staf sekolah mengikuti tata tertib dan bekerja dengan disiplin membuat siswa menjadi disiplin pula. Selain itu juga memberikan pengaruh positif terhadap belajarnya.

## 3) Besar kecilnya kelompok belajar

Langkah ketiga dalam pemilihan strategi mengajar adalah besar kecilnya kelompok belajar yang dihadapi guru juga perlu diperhatikan. Jumlah siswa dalam kelas juga sangat berpengaruh pada pemilihan strategi belajar mengajar yang akan digunakan untuk guru dalam mengajar, jika kelas kecil, lebih mudah guru menguasai kelas dibandingkan kelas yang jumlah siswanya besar. Untuk kelas yang besar salah satu strategi yang bisa digunakan oleh guru adalah strategi *every one is a teacher here*. Karena strategi ini menuntun siswanya untuk aktif dalam memberikan pertanyaan juga jawaban.

Adapun menurut Oemar Hamalik, bahwasanya jumlah siswa dalam kelas merupakan dasar untuk menentukan suatu strategi pembelajaran disamping kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa.<sup>5</sup>

### **c. Kriteria Pemilihan Strategi Pembelajaran**

Yang dimaksud dengan kriteria adalah ukuran yang menjadi dasar penilaian atau menciptakan sesuatu. Jadi kriteria pemilihan strategi pembelajaran adalah ukuran yang menjadi dasar dalam menetapkan atau memilih strategi pembelajaran yang tepat. Adapun kriteria dalam pemilihan strategi pembelajaran ada 4 yaitu:

#### 1) Efisiensi

Kriteria efisiensi berhubungan erat dengan penggunaan waktu dan sarana prasarana yang tersedia, jadi kegiatan yang dipilih guru untuk memberikan fasilitas kepada siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya harus sesuai dengan waktu yang disediakan dan sarana prasarana yang tersedia.

#### 2) Keefektifan

Kriteria keefektifan disini adalah seberapa besar kesuksesan yang dicapai pada kegiatan yang dipilih guru untuk memberikan fasilitas kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

---

<sup>5</sup>Oemar Hamalik, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1993), h. 5.

### 3) Ekonomis

Kriteria ekonomis ini berhubungan dengan masalah biaya. Ekonomis dalam arti kegiatan yang dipilih itu tidak menelan biaya terlalu banyak tetapi efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran.

### 4) Kepraktisan<sup>6</sup>

Kriteria kepraktisan dalam hal ini memberikan siswa fasilitas untuk mencapai tujuan pembelajaran dan praktis untuk mempunyai kemungkinan dilaksanakan dalam proses belajar mengajar.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pemilihan strategi mengajar disesuaikan dengan fasilitas, waktu, biaya, dan mungkin atau tidaknya *every one is a teacher here* dilaksanakan.

#### **d. Pengertian Strategi Pembelajaran *Every One Is A Teacher Here***

Strategi *every one is a teacher here* adalah semua bisa menjadi guru. Strategi ini sangat tepat untuk mendapatkan partisipasi kelas secara keseluruhan dan secara individual strategi ini memberi kesempatan kepada setiap siswa untuk berperan sebagai guru bagi kawan-kawannya. Dengan strategi ini, siswa yang selama ini tidak mau terlibat akan ikut serta dalam pembelajaran secara efektif.<sup>7</sup>

Dalam proses belajar mengajar, tidak harus semua dari guru, siswa hanya duduk terpagu dan mendengarkan ceramah dari guru, akan tetapi

---

<sup>6</sup>Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam, ... ..*, h. 64.

<sup>7</sup>Hisyam Zaini, Bermawiy Munthe dan Sekar Ayu Aryani, *Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insan Madani 8 CTSD UIN Sunan Kalijaga, 2008), h. 60.

siswa bisa saling mengajar dengan siswa lainnya. Strategi ini merupakan strategi yang mudah bagi guru untuk memperoleh partisipasi kelas dan tanggung jawab individu. Strategi ini juga sesuai dengan firman Allah SWT surat Ar-Rum ayat 30. Yang berbunyi:

فَطَرَتُ اللَّهُ الَّتِي فَطَرَ النَّاسَ عَلَيْهَا لَا تَبْدِيلَ لِخَلْقِ اللَّهِ ذَٰلِكَ الدِّينُ  
الْقَيِّمُ وَلَكِنَّ أَكْثَرَ النَّاسِ لَا يَعْلَمُونَ ﴿٣٠﴾

Artinya:

“...fitrah Allah yang telah menciptakan manusia menurut fitrah itu. tidak ada perubahan pada fitrah Allah. (Itulah) agama yang lurus; tetapi kebanyakan manusia tidak mengetahui”

Ayat ini menerangkan tentang potensi manusia, bahwa Allah telah memberi manusia potensi dan tidak merubah potensi manusia kecuali manusia itu sendiri.<sup>8</sup>

Dengan melihat strategi *every one is a teacher here* diatas sangat erat hubungannya, karena dengan strategi *every one is a teacher here* membuat siswa harus siap dididik dan siap untuk mendidik, siap dipimpin dan siap memimpin, karena Allah telah memberi potensi pada masing-masing manusia.

Dalam *Strategi Everyone Is A Teacher Here* terdapat tujuh prinsip pokok yang harus diterapkan oleh seorang guru dalam hal strategi pengajaran, yaitu:

---

<sup>8</sup>Zakiah Drajat, *Ilmu Pendidikan Islam*, ... .. , h. 16.

- 1) Mengetahui motivasi, kebutuhan, dan minat anak didiknya
- 2) Mengetahui tujuan pendidikan yang sudah diterapkan sebelum pelaksanaan pendidikan
- 3) Mengetahui tahap kematangan (maturity), perkembangan, serta perubahan anak didik
- 4) Mengetahui perbedaan-perbedaan individu anak didik
- 5) Memperhatikan pemahaman dan mengetahui hubungan-hubungan, dan kebebasan berfikir
- 6) Menjadikan proses pendidikan sebagai pengalaman yang menggembirakan bagi anak didik
- 7) Menegakkan contoh yang baik (*uswatun hasanah*), sehingga tujuan penerapan strategi ini adalah membiasakan peserta didik untuk belajar aktif secara individu dan membudayakan sifat berani bertanya, tidak minder dan tidak takut salah.

Uraian tersebut di atas, menunjukkan bahwa fungsi strategi pendidikan adalah mengarahkan keberhasilan belajar dan memberikan kemudahan kepada anak didik. Sedangkan, tugas utamanya adalah mengadakan aplikasi prinsip-prinsip psikologis dan pedagogis agar anak didik dapat menghayati, mengetahui, dan mengerti materi yang diajarkan.

Selain itu, tugas utama dalam strategi tersebut adalah membuat perubahan tingkah laku, sikap, minat anak didik kepada perubahan yang nyata.<sup>9</sup>

**e. Kelebihan dan Kekurangan Strategi *Every One Is A Teacher Here***

Dalam kegiatan belajar mengajar harus menggunakan strategi yang bermacam-macam, dalam berbagai macam strategi belajar terdapat kekurangan dan kelebihan yang saling menutupi kekurangannya satu dengan lainnya. Begitu juga dalam strategi *every one is a teacher here* ini mempunyai kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan strategi *every one is a teacher here* adalah:

- 1) Pertanyaan dapat menarik dan memusatkan perhatian siswa sekalipun ketika itu siswa sedang ribut, dan yang mengantuk menjadi segar.
- 2) Merangsang siswa untuk melatih dan mengembangkan daya pikir, termasuk daya ingatan.
- 3) Mengembangkan keberanian dan keterampilan siswa dalam menjawab dan mengemukakan pendapat.

Kekurangan strategi *every one is a teacher here* adalah:

- 1) Memerlukan banyak waktu.
- 2) Siswa merasa takut apabila guru kurang dapat mendorong siswa untuk berani, dengan menciptakan suasana yang tidak tegang.

---

<sup>9</sup><http://www.tuanguru.net/2012/03/strategi-everyone-is-teacher-here.html>. diakses pada tanggal 15 mei 2012 pada jam 19.17.

## 2. Media Pembelajaran *Flash Card*

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara bahasa berarti perantara atau pengantar.<sup>10</sup>

Menurut Ibrahim, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipakai untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan instruksional tertentu.<sup>11</sup>

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan keamanaan peserta didik, sehingga dapat mendorong terciptanya proses pada dirinya.<sup>12</sup>

Dari beberapa pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada siswa yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa, sehingga terjadi proses pembelajaran.

### b. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam pemilihan media pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:<sup>13</sup>

---

<sup>10</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*,... .., h. 3.

<sup>11</sup> Nur Hayati Yusuf, *Media Pengajaran*, (Surabaya: Dakwah Digital Press, 2005), h.6.

<sup>12</sup> Yunus Nagawa, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta: Pustaka Firdaus, 2000),

h.137.

<sup>13</sup> *Ibid.*,h.5.

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
- 3) Kemudahan dalam memperoleh media
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakan media
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakan media
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa

Faktor-faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media, antara lain:<sup>14</sup>

- a) Tujuan instruksional yang ingin dicapai
- b) Karakteristik siswa atau sasaran
- c) Jenis rangsangan belajar yang diinginkan
- d) Keadaan latar atau lingkungan
- e) Luasnya jangkauan yang ingin dilayani

### **c. Pengertian Media Pembelajaran *Flash Card***

*Flash card* berasal dari bahasa Inggris, *Flash* (cepat), *Card* (kartu). Jadi *flash card* artinya kartu cepat. *Flash card* adalah media yang sederhana yang menggunakan kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda simbol

---

<sup>14</sup> Arief S. Sadiman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), h.86.

yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.<sup>15</sup>

*Flash card* atau *education card* adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata, yang diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. Gambar-gambar pada *flash card*. Dikelompok-kelompokkan antara lain: seri bintang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk angka, dan lain-lain. Kartu-kartu belajar tersebut dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat, hanya dalam waktu 1 detik untuk masing-masing kartu anak.<sup>16</sup>

*Flash card* adalah kartu ukuran besar, biasanya menggunakan kertas yang agak tebal, kaku dan biasanya ukurannya A4. *Flash card* memperlihatkan gambar atau tulisan kata-kata, biasanya *flash card* terdiri atas perangkat yang dikelompokkan menurut jenis atau kelasnya, misalnya kelompok gambar makanan, buah-buahan, gambar seorang yang melaksanakan wudlu, alat transportasi, dan lain-lain.<sup>17</sup>

*Flash card* adalah media yang tepat untuk membantu siswa/anak mengingat dan mempelajari informasi baru. Kartu ini mudah dibuat dan digunakan. Sebagian besar anak adalah *visual learners* dan kartu bergambar dengan warna-warna menarik bisa sangat bermanfaat untuk mengajar

---

<sup>15</sup><http://bebibluu.blogspot.com/2009/08/apa-itu-flash-cardkartu-belajar.html> diakses pada tanggal 16 mei 2012 jam 09.12.

<sup>16</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran... ..*, 119.

<sup>17</sup><http://bebibluu.blogspot.com/2009/08/apa-itu-flash-cardkartu-belajar.html> diakses pada tanggal 16 mei 2012 jam 09.12.

mereka. Media *flash card* ini berfungsi untuk mengembangkan daya ingat otak kanan serta melatih kemampuan konsentrasi.<sup>18</sup>

Jadi penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran *flash card* adalah media pembelajaran visual yang berbentuk kartu yang berisi gambar atau tulisan yang bisa mengarahkan siswa tentang materi yang dipelajari, sehingga dapat mempercepat pemahaman dan dapat memperkuat ingatan siswa.

#### **d. Pembuatan Media Pembelajaran *Flash Card***

Bahan-bahan yang diperlukan dalam membuat media pembelajaran *flash card* antara lain: kertas karton tebal, penggaris, gunting, spidol.

Cara mendapatkan media *flash card* ini juga bisa membeli di toko, mendownload dari internet. Kalau ingin lebih bervariasi, maka membuat sendiri menggunakan komputer, menggunting gambar dari majalah atau koran, atau dengan menggambar sendiri dan agar lebih tahan lama, maka sebaiknya dilaminating. *Flash card* ini biasanya berukuran 8x12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.<sup>19</sup>

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan *flash card* yaitu:<sup>20</sup>

- 1) Ukuran harus memadai dan cukup besar dan jelas terlihat oleh siswa seluruh kelas.

---

<sup>18</sup> <http://1nd1r4.wordpress.com/2008/11/20/flash-cards/> diakses pada tanggal 16 mei 2012 pada jam 10.11.

<sup>19</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...* ..., 120.

<sup>20</sup> Kasihani. K.E. Suyanto, *English For Young Learners...* ..., 106.

- 2) Gambar harus dapat menyampaikan pesan dengan jelas, jangan rancu, atau menggambarkan sesuatu yang membingungkan.
- 3) Penggunaan *flash card* harus tepat, yaitu cara memegang dan cara menggerakkan saat mengganti gambar, gambar harus cukup jelas dilihat siswa dan di gerakkan secara cepat dari belakang kedepan.

**e. Kelebihan dan Kelemahan Media Pembelajaran *Flash Card***

Adapun kelebihan media pembelajaran *flash card*, yaitu:

- 1) Dapat menerjemahkan ide ide abstrak dalam bentuk yang lebih nyata.
- 2) Mudah diperoleh, baik buku, majalah atau koran.
- 3) Sangat mudah dipakai karena tidak membutuhkan peralatan.
- 4) Relatif tidak mahal dan mudah untuk membuatnya.
- 5) Dapat dipakai untuk berbagai tingkat pelajaran dan bidang studi.
- 6) Lebih mudah dalam memberikan pengertian dan pemahaman kepada siswa.
- 7) Siswa akan lebih mudah untuk mengingat, sambil melihat *flash card*.

Adapun kelemahan media pembelajaran *flash card*:

- 1) Kadang-kadang terlampau kecil untuk ditunjukkan kelas yang besar.
- 2) Belajar tidak selalui mengetahui bagaimana menginterpretasikan gambar.
- 3) Tidak dapat memberikan kesan yang berhubungan dengan gerak, emosi dan suara.

### 3. Langkah-Langkah Penggunaan Strategi *Every One Is A Teacher Here* Berbantuan Media *Flash Card*

Dalam menerapkan strategi *every one is a teacher here* berbantuan media *flash card* pada mata pelajaran fiqih di SMP Al-Islah Suarabaya, ini dapat dilihat dalam pembuatan Rencana Pelaksanaan Pengajaran (RPP) yang meliputi indikator, standar kompetensi, kompetensi dasar, kegiatan awal, kegiatan inti, penutup.

Tujuan dari penerapan strategi ini adalah membiasakan siswa untuk belajar aktif secara individu dan membudayakan sifat berani bertanya, tidak minder dan tidak takut salah.<sup>21</sup> Dan dengan bantuan media *flash card* akan termotivasi sehingga siswa tidak merasa jenuh.

Jadi strategi ini memang menuntut siswanya aktif dalam membuat pertanyaan dan jawaban, sehingga tidak mungkin ada siswa yang mengantuk atau melamun pada saat pelajaran berlangsung.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan strategi *every one is a teacher here*<sup>22</sup> berbantuan media *flash card* adalah sebagai berikut:

- a. Bagikan *flash card* (bergambar dan bertema) kepada setiap peserta didik. Mintalah para peserta menulis sebuah pertanyaan sesuai dengan tema yang mereka dapatkan.

---

<sup>21</sup> Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM*, (Semarang: Rasail, 2008), h. 74.

<sup>22</sup> Mel Siberman, *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, ... .., h.171.

- b. Kumpulkan kartu, kocok dan bagikan satu pada setiap siswa. Mintalah siswa membaca diam-diam pertanyaan atau topik pada kartu dan pikirkan satu jawaban.
- c. Panggilah sukarelawan yang akan membaca dengan keras kartu yang mereka dapat dan memberi respon.
- d. Setelah diberi respons, mintalah yang lain di dalam kelas untuk menambahkan apa yang telah disumbang sukarelawan.
- e. Lanjutkan selama masih ada sukarelawan.

## **B. Tinjauan Tentang Ketuntasan Belajar Siswa**

Belajar adalah modifikasi atau memperteguh kelakuan melalui pengalaman.<sup>23</sup> Menurut pengertian ini belajar merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil dan tujuan. Belajar bukan hanya mengingat pelajaran akan tetapi lebih dari itu, yaitu mengalami. Hasil belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan.

Belajar juga bisa diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya, sehingga mereka mampu berinteraksi.<sup>24</sup> Perubahan tingkah laku ini baik dari aspek pengetahuan, keterampilan dan sikapnya. Menurut pengertian secara psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan yaitu perubahan dalam tingkah laku

---

<sup>23</sup> Dr. Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2004), h.27.

<sup>24</sup> M. Uzer Usman dan Lilis Setyawati, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar (Bahan Kajian PKG, MGBS, MGMP)*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 1993), h.4.

sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya.<sup>25</sup> Perubahan tingkah laku dalam aspek ketrampilan dari tidak bisa menjadi bisa.<sup>26</sup> Keterampilan itu dapat diperoleh siswa dengan baik apabila guru melakukan teknik-teknik pengajaran yang berkualitas.

Teknik pengajaran yang dilakukan harus bisa mendayagunakan peserta didik, karena selama ini kegiatan pembelajaran selalu didominasi oleh guru tanpa memperhatikan siswa. Dengan melibatkan peserta didik, merupakan salah satu cara untuk meningkatkan keberhasilan belajar. Salah satu indikator keberhasilan belajar siswa adalah perubahan tingkah laku, tanpa adanya perubahan tingkah laku, belajar dikatakan tidak berhasil. Salah satu faktor pendukung keberhasilan belajar adalah adanya strategi dan media pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan proses kegiatan belajar mengajar lebih mengutamakan siswa. Selain itu, salah satu media alternatif juga dapat membuat proses belajar mengajar lebih menyenangkan. Dengan adanya strategi dan media pembelajaran siswa diberi kesempatan seluas-luasnya untuk mengembangkan diri sehingga akan meningkatkan prestasi belajar siswa.

---

<sup>25</sup> Abu Ahmadi dan Widodo Supriono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), h.128.

<sup>26</sup> M. Uzer Usman dan Lilis Setyawati, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*, ... .., h.4.

## 1. Pengertian Ketuntasan Belajar

*Mastery learning* atau belajar tuntas adalah penguasaan penuh.<sup>27</sup>

Menurut Moh. Ali belajar tuntas dapat diartikan sebagai penguasaan (hasil belajar) siswa secara penuh terhadap seluruh bahan yang dipelajari.<sup>28</sup> Menurut Azer Usman, belajar tuntas adalah pencapaian taraf penguasaan minimal yang ditetapkan oleh setiap unit bahan pelajaran baik secara individual maupun kelompok.<sup>29</sup> Sedangkan menurut Suryobroto, belajar tuntas adalah salah satu filsafat yang mengatakan bahwa dengan system pengajaran yang tepat semua siswa dapat belajar dengan hasil yang baik dari hampir seluruh materi pelajaran yang diajarkan di sekolah. Pandangan ini menolak pandangan yang mengatakan bahwa tingkat keberhasilan siswa di sekolah sangat ditentukan oleh kecerdasan bawaan atau IQ nya<sup>30</sup>.

Adapun indikator belajar tuntas adalah:

- a. Mencapai 75% dari materi setiap pokok bahasan dengan melalui penilaian formatif.
- b. Mencapai 60% dari nilai ideal yang diperolehnya melalui perhitungan hasil tes sub-sumatif, sumatif, dan kurikuler atau siswa memperoleh nilai enam dalam raport untuk materi pelajaran tersebut.<sup>31</sup>

---

<sup>27</sup>Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), h.9.

<sup>28</sup>M. Ali, *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset, 1996), h.95.

<sup>29</sup>User Usman, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*,... .., h. 966.

<sup>30</sup>Suryobroto, *Proses Belajar Mengajar di Sekolah*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), h.96.

<sup>31</sup>*Ibid*, 96

Sedangkan ketentuan batas pencapaian ketuntasan belajar siswa meskipun umumnya disepakati pada skor/nilai 75 (75%) namun batas ketuntasan yang paling realistis atau sesuai adalah ditetapkan oleh sekolah atau daerah, sehingga memungkinkan adanya perbedaan dalam penentuan batas ketuntasan untuk setiap KD maupun pada setiap sekolah.<sup>32</sup>

Dengan demikian siswa diharuskan menguasai pelajaran yang disajikan barulah dapat berpindah pada pelajaran berikutnya. Dan tugas guru dengan sendirinya perlu mengetahui siswa mana yang belum menguasai mata pelajaran sepenuhnya. Guru hendaknya menangani siswa-siswa yang mengalami kesukaran dalam belajar, dan apabila hal-hal tersebut ditangani dengan tepat maka anak-anak akan menguasai pelajaran yang diberikan secara tuntas. Oleh karena itu guru harus memperhatikan prinsip-prinsip belajar tuntas.

## **2. Prinsip-prinsip Belajar Tuntas**

Pembelajaran tuntas yang dimaksudkan dalam pelaksanaan KTSP adalah pola pembelajaran yang menggunakan prinsip ketuntasan secara individual. Dalam hal pemberian kebebasan belajar, serta untuk mengurangi kegagalan siswa dalam belajar. Strategi belajar tuntas menganut pendekatan individual, dalam artian meskipun kegiatan belajar mengajar ditujukan kepada sekelompok siswa (kelas), tetapi mengakui dan melayani perbedaan-perbedaan perorangan, sehingga

---

<sup>32</sup>Diknas, *Pedoman Belajar Tuntas*, (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan dan Menengah, 2003), h .9.

dengan penerapan pembelajaran tuntas memungkinkan berkembangnya potensi masing-masing secara optimal. Ini berdasarkan atas adanya perbedaan individual masing-masing siswa. Adapun prinsip yang digunakan dalam belajar tuntas adalah:

a. Perbedaan waktu belajar

B.S Bloom yang didasarkan atas penemuan John Charol (1963) dalam observasinya menemukan serta merumuskan model belajar yang mengatakan bahwa bakat untuk sesuatu bidang studi tertentu ditentukan oleh tingkat belajar siswa menurut waktu yang disediakan pada tingkat tertentu.<sup>33</sup> Atas dasar observasi di atas maka bakat tidak lagi sebagai patokan bahwa siswa telah menguasai pelajaran, tetapi sebagai kecepatan belajar atau sebagai ukuran waktu yang diperlukan siswa untuk menguasai pelajaran dalam suatu kondisi yang ideal. Oleh karena itu siswa yang mempunyai bakat tinggi akan dapat menguasai bidang studi dalam waktu yang lama, yang nantinya keduanya akan mencapai tingkat penguasaan penuh.

Usaha untuk menemukan strategi yang dapat mempersingkat waktu yang diperlukan, dengan memperbaiki kualitas pengajaran. Sedang ada beberapa siswa yang membutuhkan waktu yang lama sehingga memungkinkan terjadi belajar tuntas. Ada tiga faktor yang dapat mempengaruhi waktu yang diperlukan.

---

<sup>33</sup> Mustaqim, dan Abdul Wahib, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), h.113.

- 1) Bakat mempelajari serta tugas yang diberikan.
- 2) Kemampuan siswa memahami pelajaran.
- 3) Kualitas pengajaran itu sendiri.<sup>34</sup>

Untuk mencari strategi mempersingkat waktu, faktor pertama dan kedua dapat dipengaruhi, sedangkan faktor yang ketiga yaitu kualitas pengajaran, sangat mungkin dipengaruhi. Oleh karena itu dalam strategi pengajaran belajar tuntas kualitas pengajaran menjadi sangat penting sekali.

Dari uraian diatas bahwa waktu belajar bagi siswa itu sangat penting dan menentukan. Di samping itu jelas bahwa setiap siswa dengan bakatnya masing-masing mempunyai kecepatan belajarnya sendiri-sendiri. Konsep ini menegaskan adanya perhatian secara khusus diberikan secara individual pada setiap anak daripada menyamaratakan anak-anak dalam satu kelas.

b. Umpan balik sering dan segera

Umpan balik dalam kegiatan belajar mengajar merupakan peristiwa yang memberikan kepastian kepada siswa bahwa kegiatan belajar telah atau belum mencapai tujuan.<sup>35</sup>

Dengan mendapatkan umpan balik sering dan segera siswa akan mengetahui apakah yang dikerjakannya salah atau betul. Demikian pula dalam satuan pelajaran hendaknya diusahakan sedemikian rupa agar pada setiap bagian proses kegiatan belajar dimungkinkan adanya *feed back* atau umpan

---

<sup>34</sup>*Ibid.*, 114.

<sup>35</sup>*Ibid.*, h.116.

balik, karena apabila terjadi kesalahan akan segera memperbaiki kesalahannya.

Penerapan prinsip umpan balik ini biasanya dilakukan melalui tes. Apabila anak telah mengerjakan sesuatu latihan ia diberikan tes, tes itu adalah merupakan umpan balik langsung untuk melihat apakah yang dipelajarinya sudah mencapai tujuan atau belum.

c. Perbaikan

Berikut ini akan dipaparkan tentang prinsip dasar ketiga yaitu perbaikan J.H. Blok ahli *mastery learning* atau belajar tuntas menamakan prinsip ketiga ini, *corrective*, artinya usaha memperbaiki setiap kesulitan atau masalah yang dihadapi siswa pada waktu mempelajari sesuatu.<sup>36</sup> Usaha guru melakukan perbaikan merupakan suatu bagian yang intern dalam proses belajar mengajar tuntas. Dengan segala macam cara dan media, dalam strategi belajar tuntas, diusahakan agar anak-anak yang lamban bisa dibantu agar dapat menguasai pelajaran.

Perbaikan dapat dilakukan pada waktu permulaan atau pada waktu proses belajar mengajar, cara yang dapat diketahui guna mengidentifikasi kesulitan atau kelambatan belajar itu adalah melalui tes.

Komponen-komponen yang perlu diperhatikan dalam perbaikan adalah jumlah siswa, tempat, waktu, pemberi bantuan, strategi dan alat yang

---

<sup>36</sup>*Ibid.*, h.117.

digunakan. Kelima komponen itu perlu kiranya diperlukan oleh seorang guru dalam program perbaikan. Beberapa bentuk perbaikan antara lain:

- 1) Memberikan buku pelajaran lainnya yang relevan dengan tujuan pembelajaran, dalam buku itu terdapat soal-soal latihan agar siswa lebih mantab dalam pemahamannya.
- 2) Perbaikan dengan tutor sebaya.
- 3) Kerja kelompok kecil terdiri dari 3 atau 4 orang siswa.
- 4) Mengajar kembali “reteaching”.
- 5) Pemberian lembar kerja yang berisi soal-soal.
- 6) Membuat kelompok dengan menggunakan metode visual auditif.
- 7) Permainan akademik adalah bentuk kegiatan perbaikan yang memanfaatkan cara bermain dengan memecahkan masalah.

Prinsip di atas akan mendasari setiap kegiatan belajar mengajar tuntas.

### **3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Belajar Tuntas**

Pencapaian terhadap Tujuan Intruksional Khusus (TIK) merupakan awal dari suatu keberhasilan karena pencapaian fase pemahaman pada materi yang diberikan guru, sekaligus akan mencapai suatu keberhasilan dalam belajar melalui tes-tes yang diadakan lembaga sekolah.

Sejumlah tokoh pendidikan yakin bahwa sebagian terbesar bahkan hampir semua murid sanggup menguasai bahkan pelajaran tertentu sepenuhnya dengan syarat-syarat tertentu. Hal-hal yang dapat mempengaruhi prestasi belajar sehingga tercapai penguasaan penuh adalah:

#### a. Bakat Untuk Mempelajari Sesuatu

Ada korelasi yang tinggi antara bakat dengan hasil belajar, hanya siswa yang berbakat saja yang dapat menguasai bahan pelajaran yang sulit. Sedangkan siswa yang tidak berbakat hanya dianggap mampu menguasai bahan pelajaran dari bidang pengajaran tersebut bagian yang mudahnya saja.

Bakat adalah sejumlah waktu yang diminta oleh siswa untuk mencapai penguasaan suatu tugas pelajaran dengan memberikan waktu yang cukup kepada semua siswa, mereka akan mencapai penguasaan semua tugas pelajaran yang diberikan.<sup>37</sup>

#### b. Mutu Pengajaran

Pada dasarnya anak tidak belajar secara berkelompok tetapi secara individual menurut caranya masing-masing sekalipun ia dalam kelompok itu sebabnya setiap anak memerlukan bantuan individual.<sup>38</sup>

Kelemahan pengajaran kita ialah kurangnya usaha guru dalam memberi perhatian pada perbedaan individual dan kebutuhan individual, sehingga sebagian besar dari murid-murid tidak sampai mencapai penguasaan penuh atas pelajaran tertentu. Pada saat anak itu baru mencapai pemahaman setengah-setengah guru telah beralih pada pelajaran berikutnya.

Oleh karena itu, agar dapat mencapai penguasaan penuh bagi setiap individu, guru harus bisa memperbaiki kualitas pengajaran dengan

---

<sup>37</sup>M. Uzer Usman dan Lilis Setyawati, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar, ... ..*, h.98.

<sup>38</sup>Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar, ... ..*, h.39.

menggunakan alat, metode, strategi dan sumber belajar yang khusus bagi tiap anak, sehingga perbedaan individual anak tidak ada.

#### c. Kesanggupan Untuk Memahami Pengajaran

Kemampuan murid untuk menguasai suatu bidang studi banyak tergantung guru dalam kemampuannya untuk memahami ucapan guru. Kebanyakan guru dalam menyampaikan pelajaran menggunakan komunikasi verbal, sangat minim dalam penggunaan alat peraga. Pemerintah sudah berupaya memberikan laboratorium IPA bagi siswa SMA tetapi sebagian besar dari proses belajar mengajar tetap berlangsung melalui bahasa.<sup>39</sup>

Kemampuan untuk mengerti bahasa lisan bertalian erat dengan prestasi guru, sedangkan kemampuan untuk mengerti bahasa tulisan (kemampuan membaca) banyak ditentukan oleh cara penyusunan buku teks. Untuk itu, guru perlu memperhatikan kebutuhan siswa sehingga prestasi yang ia capai berada pada jangkauan kemampuan pengertian siswa.

#### d. Ketekunan

Ketekunan adalah waktu yang diinginkan siswa untuk belajar.<sup>40</sup> Bila siswa membutuhkan sejumlah waktu untuk mempelajari bahan pelajaran tetapi ia hanya mendapat waktu kurang dari yang ia butuhkan, tingkat penguasaan bahan tidak akan mencapai harapan. Ketekunan ada hubungannya dengan sikap dan minat belajar, yang perlu diketahui ialah ketekunan banyak ditentukan oleh

---

<sup>39</sup> *Ibid*, 43.

<sup>40</sup> Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*, ... .., h.39.

kualitas pengajaran yang diperoleh siswa dengan metode mengajar yang bermutu bahan yang sulit sekalipun dapat disajikan dalam bentuk yang mudah dipahami dan dicerna oleh murid termasuk murid yang tidak terhitung pandai. Keberhasilan dalam melakukan tugas menambah semangat belajar dan dengan sendirinya menambah ketekunan. Makin sering anak mendapat kepuasan atas kemampuannya menguasai pelajaran, makin besar pula ketekunannya.

e. Waktu Yang Tersedia Untuk Belajar

Alokasi waktu tiap bidang studi telah ditentukan dalam kurikulum, yang tentunya telah diselesaikan dengan kebutuhan waktu belajar siswa dan perkembangan jiwanya. Mungkin bagi seseorang waktu yang tersedia itu terlalu banyak sedang bagi sebagian lainnya kurang memadai. Untuk yang terakhir ini guru perlu mengantisipasi agar waktu belajar yang terbatas sesuai dengan kebutuhan sehingga waktu belajar untuk mempelajari materi pelajaran bidang studi tersebut benar-benar efektif.

#### **4. Usaha Mencapai Penguasaan Penuh/Belajar Tuntas**

Bermacam-macam usaha yang dapat dijalankan yang pada pokoknya berkisar pada usaha untuk memberi bantuan individual menurut kebutuhan dan perbedaan masing-masing selain kelima faktor di atas, cara yang rasanya paling efektif ialah:

a. Adanya Tutor

Yakni tutor untuk setiap anak yang memberi bantuan menurut kebutuhan anak, cara ini tentu akan mahal, tetapi kebanyakan siswa ditutor di rumah oleh orang tua serta saudara ataupun orang lain.

b. *Non Graded School*

Yakni sekolah tanpa batas kelas.<sup>41</sup> System ini memungkinkan anak untuk maju menurut percepatan masing-masing, seperti yang dilakukan oleh Universitas Chicago yaitu mengusahakan agar sebagian besar murid-murid dapat mencapai suatu tingkat keberhasilan yang ditentukan dalam tiap mata pelajaran.

Jadi dalam usaha mencapai penguasaan penuh perlu diselidiki prasyarat bagi penguasaan itu, selanjutnya diusahakan metode menyampaikan atau proses belajar mengajar yang serasi dan akhirnya perlu dinilai hasil usaha hingga apakah usaha seperti ini dapat dilakukan.

c. Prasyarat-prasyarat

Salah satu prasyarat untuk penguasaan penuh atau tuntas ialah merumuskan secara khusus bahan yang harus dikuasai. Prasyarat kedua ialah bahwa tujuan itu harus dituangkan dalam suatu evaluasi yang bersifat sumatif agar dapat diketahui tingkat keberhasilan murid.

Dengan kedua prasyarat itu dapat kita peroleh gambaran yang jelas apa yang harus dicapai dalam penguasaan penuh. Diantara perumusan tujuan yang

---

<sup>41</sup>*Ibid.*, 50.

harus dicapai, yakni bahan yang harus dikuasai dengan evaluasi keberhasilan dan letak usaha untuk mencapai tujuan itu yaitu proses belajar mengajar. Untuk mencapai tujuan itu hendaknya ditentukan standart yang layak yang dapat dicapai oleh semua murid.

#### d. Prosedur Tambahan

Untuk mencapai penguasaan tuntas oleh murid, guru harus dibantu dengan kegiatan tambahan.

- 1) *Feed back* atau umpan balik diberikan melalui tes-tes formatif. Mula-mula bahan pelajaran dibagi dalam satuan-satuan pelajaran. Satuan-satuan pelajaran misalnya meliputi bahan pelajaran satu bab yang bisa ditempuh dalam waktu satu atau dua minggu, yang dapat menunjukkan kemajuan anak. Adapun fungsi tes formatif adalah:
  - a) Mempercepat anak belajar dan memberikan motivasi untuk belajar dengan sungguh-sungguh sesuai dengan waktunya.
  - b) Untuk menjamin bahwa semua anak menguasai sepenuhnya syarat-syarat atau bahan apersepsi yang diperlukan untuk memakai bahan baru.
  - c) Untuk memberi kepastian penguasaan bagi anak yang memiliki apersepsi.
  - d) Bagi murid yang belum menguasai bahan pelajaran, ini sebagian alat untuk mengetahui letak kesulitannya.
  - e) Sebagai umpan balik kepada guru untuk memperbaiki metode-metode yang digunakan.

## 2) Metode dan sumber belajar

Metode dan sumber belajar yang beraneka ragam dapat disajikan kepada murid-murid untuk menguasai bahan yang belum dipahaminya.

### C. Tinjauan Tentang Mata Pelajaran Fiqih

#### 1. Pengertian Mata Pelajaran Fiqih

Dalam pengertiannya pelajaran Fiqih berasal dari dua pengertian yaitu mata pelajaran dan fiqih. Mata pelajaran dalam bahasa Indonesia diartikan dengan pelajaran yang harus diajarkan, dipelajari untuk sekolah dasar atau sekolah lanjutan.<sup>42</sup> Kata yang kedua adalah Fiqih. Pengertian Fiqih secara etimologi berarti paham yang mendalam, sedangkan secara terminology Fiqih adalah hukum-hukum syara' yang bersifat praktis (amaliah) yang diperoleh dari dalil-dalil yang rinci.<sup>43</sup>

Sedangkan menurut Dr. H. Muslim Ibrahim, M.A mendefinisikan Fiqih sebagai suatu ilmu yang mengkaji hukum syara' firman Allah yang berkaitan dengan aktivitas muallaf yang berupa tuntutan, seperti wajib, haram, sunnah, makruh dan mubah ataupun ketetapan, dimana semua itu digali dari dalil-dalil-

---

<sup>42</sup> Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), cet. 11, h.722.

<sup>43</sup> Ahmad Rofiq, *Hukum Islam di Indonesia*, (Jakarta: Raja Grafindo, 1997), h.5.

Nya yaitu Al-Qur'an dan As-Sunnah serta melalui dalil-dalil yang terinci seperti ijma', qiyas dan lain-lain.<sup>44</sup>

## **2. Fungsi dan Tujuan Mata Pelajaran Fiqih**

### **a. Fungsi Mata Pelajaran Fiqih**

- 1) Menyiapkan pengetahuan tentang ajaran Islam dalam aspek hukum, baik berupa ajaran ibadah maupun muamalah sebagai pedoman kehidupan untuk mencapai hidup di dunia dan akhirat.
- 2) Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan mengamalkan ajaran Islam yang diperoleh dari jenjang pendidikan dasar untuk dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.
- 3) Menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dalam rangka mensyukuri nikmat Allah dengan cara mengelola dan memanfaatkan lingkungan untuk meningkatkan kualitas kehidupan sehari-hari.
- 4) Menanamkan sikap dan nilai-nilai keteladanan terhadap perkembangan syariat Islam.
- 5) Meningkatkan keimanan dan ketaqwaan siswa kepada Allah SWT yang telah ditanamkan sejak pendidikan dasar dan pendidikan di tingkat keluarga agar dapat memperbaiki kesalahan, kelemahan dan kekurangan serta mampu menangkal hal-hal negatif dari tingkat siswa atau budaya

---

<sup>44</sup> Muhammad Azhar, *Fiqih Kontemporer Dalam Pandangan Neomodernisme Islam*, (Yogyakarta: Lesiska, 1996), h.4.

lain yang dapat membahayakan perkembangan dirinya menuju manusia Indonesia seutuhnya.

b. Tujuan Pengajaran Fiqih

Tujuan pengajaran Fiqih di SMP Al-Islah Surabaya adalah untuk memberikan bekal pengetahuan dan kemampuan mengamalkan ajaran Islam dalam aspek hukum baik berupa ajaran ibadah maupun ajaran muamalah dalam rangka membentuk manusia muslim yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara serta untuk melanjutkan pada jenjang lebih tinggi.

**3. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fiqih**

Pokok-pokok mata pelajaran Fiqih adalah:

1) Hubungan manusia dengan Allah SWT

Materinya meliputi: Thaharah, shalat, puasa, zakat, haji, qurban, infaq atau shadaqah dan wakaf.

2) Hubungan manusia dengan manusia

Materinya meliputi: Muamalah, munakahat, penyelenggaraan jenazah dan ta'ziah, warisan, hubbul wathan serta kependudukan.

3) Hubungan manusia dengan lingkungan

Materinya meliputi: kelestarian alam dan lingkungan, dampak kerusakan alam terhadap kehidupan, makanan dan minuman yang diharamkan serta binatang sembelihan.

#### **D. Pengaruh Strategi *Every One Is A Teacher Here* Berbantuan Media *Flash Card* Terhadap Ketuntasan Belajar Siswa Kelas VII A Pada Mata Pelajaran Fiqih**

Pembahasan ini merupakan gabungan dari pembahasan mengenai strategi *every one is a teacher here* berbantuan media *flash card* dan ketuntasan belajar siswa, sehingga dapat dikemukakan hubungan antar keduanya.

Untuk itu perlu penulis jelaskan lagi mengenai pengertian *every one is a teacher here* berbantuan media *flash card* dan ketuntasan belajar siswa. Sebagaimana yang telah dijelaskan, bahwa strategi *every one is a teacher here*, merupakan suatu pendekatan pembelajaran dimana siswa diberi kesempatan untuk menjadi pengajar terhadap siswa lain.

Strategi ini memberi kesempatan sepenuhnya kepada siswa untuk berkembang sesuai dengan pengalaman dan kemampuannya, jika ada beberapa siswa memang agak telat dalam memahami pelajaran, maka disini tugas guru memerankan perannya untuk membimbing secara intensif kepada siswa tersebut. Hal ini karena penamaan konsep pada peserta didik akan lebih bila siswa dilibatkan langsung dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, melainkan menjalani proses belajar dengan mengasah kreativitas siswa dalam membuat pertanyaan, menjawab pertanyaan dan menanggapi pertanyaan.

Strategi *every one is a teacher here* berbantuan media *flash card* ini bertujuan agar siswa kreativitas dalam membuat pertanyaan, menjawab pertanyaan

serta menanggapi pertanyaan. Dengan adanya bantuan *flash card* disini siswa akan lebih aktif dalam berimajinasi dengan hanya melihat gambar yang ada pada *flash card* tersebut.

*Flash card* adalah media yang sederhana yang menggunakan kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu.<sup>45</sup>

*Mastery learning* atau belajar tuntas adalah penguasaan penuh.<sup>46</sup> Menurut Moh. Ali belajar tuntas dapat diartikan sebagai penguasaan (hasil belajar) siswa secara penuh terhadap seluruh bahan yang dipelajari.<sup>47</sup> Ketuntasan pada materi pelajaran merupakan salah satu tujuan yang ingin dicapai oleh setiap siswa dalam Proses Belajar Mengajar (PBM). Para guru berusaha mengelola materi supaya anak didik dapat memahami sampai tuntas materi yang disajikan tidak hanya setengah-setengah.

Dalam usaha peningkatan ketuntasan belajar siswa meliputi tiga ranah: yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik diperlukan siswa yang benar-benar aktif dalam setiap proses pembelajaran. Adapun siswa dikatakan aktif bila sudah melampaui indikator-indikator sebagai berikut:

1. Rasa tertarik yang tinggi pada setiap pembelajaran.
2. Dapat merespon secara cepat setiap stimulus yang diberikan oleh guru.

---

<sup>45</sup><http://bebibluu.blogspot.com/2012/05/15/apa-itu-flash-cardkartu-belajar.html> diakses pada tanggal 16 mei 2012 jam 09.12.

<sup>46</sup> Nasution, *Berbagai Pendekatan Dalam Proses Belajar Mengajar*, ... .., h.9.

<sup>47</sup> M. ali, *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset, 1996), h.95.

3. Aktif bertanya dan memberikan jawaban.
4. Mampu menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata.
5. Kritis dalam menyikapi persoalan-persoalan yang ada dengan baik.

Salah satu cara yang dapat dilakukan guru dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang maksimal adalah dengan menggunakan strategi *every one is a teacher here* yang berbantuan dengan media *flash card*. Dengan menggunakan strategi pembelajaran ini anak akan mampu menyerap materi dengan baik sehingga semua siswa akan dapat menguasai materi secara penuh.

Pengaruh *every one is a teacher here* berbantuan *flash card* terhadap ketuntasan belajar siswa diantaranya:

1. Merangsang kreativitas siswa dalam bentuk idea tau gagasan dalam membuat pertanyaan, menjawab pertanyaan, dan menanggapi jawaban teman sehingga memperluas wawasan.
2. Mengembangkan sikap menghargai pertanyaan dan jawaban dari sesama siswa, toleransi bila jawaban antara siswa satu dengan yang lainnya berbeda, bertanggung jawab atas jawabannya dan disiplin dalam mengerjakan tugas.
3. Merangsang siswa untuk melakukan aktivitas belajar secara individual maksudnya siswa harus membuat pertanyaan dan menjawab pertanyaan sendiri agar berkembang kemandiriannya.
4. Setiap pengajaran yang dilaksanakan dengan strategi *every one is a teacher here* akan membangkitkan motivasi belajar yang ada pada dirinya sehingga mencapai penguasaan penuh.

5. Tingkat penguasaan penuh siswa selain dapat dilihat dari nilai hasil tes belajar (ujian) juga dapat dilihat dari bagaimana siswa menanggapi pertanyaan dan jawaban, sehingga benar-benar bisa menghubungkan materi, memahami dan menghayati serta mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari.
6. Dalam proses belajar mengajar pada materi Fiqih dengan menggunakan strategi pembelajaran *every one is a teacher here* berbantuan media *flash card* memberikan kesempatan dan menuntut siswa terlibat aktif di dalam mencapai tujuan pembelajaran dengan memberikan bantuan secara bertahap sehingga siswa dapat membuat pertanyaan dan menjawab pertanyaan. Hal tersebut akan memacu penguasaan penuh bagi siswa. Penguasaan penuh ini dapat dicapai apabila siswa mampu menguasai materi tertentu secara menyeluruh yang dibuktikan dengan hasil belajar yang baik pada materi tersebut.

Dari uraian-uraian di atas menyatakan bahwa strategi *every one is a teacher here* berbantuan media *flash card* merupakan strategi yang cocok dan tepat dalam membantu siswa belajar aktif serta membuat siswa berfikir mandiri sehingga siswa dapat mencapai ketuntasan belajar pada mata pelajaran Fiqih kelas VII A.

Dengan demikian, penggunaan strategi *every one is a teacher here* berbantuan media *flash card* dapat mengarahkan perhatian siswa terhadap materi yang disampaikan guru sehingga tidak menutup kemungkinan siswa memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar dan pada akhirnya akan mengantarkan siswa pada penguasaan penuh.

Berdasarkan penalaran penulis diatas, maka dapat disimpulkan sementara bahwa strategi *every one is a teacher here* berbantuan media *flash card* berpengaruh terhadap ketuntasan siswa pada mata pelajaran Fiqih yang disampaikan.