

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama merupakan salah satu subyek utama yang harus masuk kedalam kurikulum pendidikan formal yang ada di Indonesia, selain itu pendidikan agama merupakan salah satu materi yang memiliki tujuan yaitu meningkatkan akhlak mulia serta nilai – nilai spiritual dalam diri anak. Maka dari itu pendidikan agama memiliki peran penting dalam mengembangkan pendidikan karakter di sekolah¹². Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan agama menjadi mata pelajaran yang wajib baik dari sekolah dasar ataupun sekolah tinggi lainnya. Pendidikan agama Islam mempunyai kedudukan yang penting dalam sistem pendidikan nasional dan juga dalam pendidikan agama Islam harus diterapkan nilai – nilai spiritualitas pada peserta didik agar menjadi manusia yang berakhlak dan memiliki etika berbudaya.

Pendidikan agama menurut Permenag No 16 th 2010 bahwa, pendidikan agama adalah pendidikan yang memberikan pengetahuan tentang pembentukan akhlak, sikap, kepribadian dan juga keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agamanya¹³. Sedangkan pengertian pendidikan agama menurut Zakiah Derajat adalah pendidikan yang memberikan bimbingan asuhan serta mengajarkan ajaran – ajaran agama Islam kepada

¹² and Wibawa Ainiyah, 'MELALUI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM Nur Ainiyah , Nazar Husain Hadi Pranata Wibawa Abstrak A . Pendahuluan Pendidikan Karakter Menjadi Isu Penting Dalam Dunia Pendidikan Akhir-Akhir Ini , Hal Ini Berkaitan Dengan Fenomena Dekadensi Moral Yang Terjadi Ditengah', *Al-Ulum*, 13.11 (2013), 25–38.

¹³ Afni Ma'rufah Institut, 'Pengembangan Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Mewujudkan Budaya Religius Di Sekolah', *Edukasia*, 1.1 (2020), 125–36
<<http://www.jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/6>>.

peserta didik yang mana jika telah selesai dalam tahapnya peserta didik dapat mengamalkan serta menerapkan ajaran – ajaran tersebut di kehidupannya demi keselamatan dan kesejahteraan hidup di dunia maupun di akhirat¹⁴.

B. Metode Pembelajaran *Market Place Activity*

1. Pengertian *Market Place Activity*

Belum banyak buku atau penelitian lain yang membahas tentang model pembelajaran ini (MPA), pada intinya kunci utama dari belajar adalah memperoleh pengetahuan dan mengetahuinya. Sebab untuk melakukannya harus dengan menggunakan metode pembelajaran yang efisien agar memudahkan peserta didik dalam memahami mata pelajaran tersebut, salah satunya dengan metode pembelajaran MPA (*Market Place Activity*).

Market Place Activity merupakan metode pasar ilmu atau saling jual beli informasi yang membuat peserta didik akan aktif dan mengasah otak serta membuat peserta didik mampu meningkatkan semangat belajar dan pastinya meningkatkan interkasi antar murid atau guru, dan juga membuat peserta didik lebih berfikir kritis serta mampu menyelesaikan dan menghadapi permasalahan yang ada¹⁵. Dalam pembelajaran PAI guru dituntut mampu menggunakan metode pembelajaran yang tepat, salah satunya dengan metode penelitian MPA (*Market Place Activity*), karena

¹⁴ Institut.

¹⁵ Solehuddin, 'Penerapan Model Pembelajaran *Market Place Activity* (MPA) Dalam Upaya Peningkatan Prestasi Belajar PAI Dan Budi Pekerti Pada Materi Haji Dan Umroh Siswa Kelas IX A SMP Negeri 1 Tonjong', *Jurnal Dialektika*, 3.1 (2019), 35-37.

dengan metode tersebut dapat membuat kreativitas siswa meningkat dan aktif dalam menjawab serta mengerjakan mata pelajaran dengan baik.

2. Sintaks Metode Pembelajaran *Market Place Activity*

Ada beberapa langkah – langkah atau tahapan dalam menerapkan metode pembelajaran *Market Place Activity*. Dalam penerapan metode ini sangat diperlukan kerja sama antar peserta didik serta guru yang harus bisa mengarahkannya dengan baik sehingga peserta didik mampu mendapatkan informasi materi pelajaran yang diterima.¹⁶ Berikut beberapa sintaks dari penerapan metode pembelajaran *Market Place Activity*:

1. Ketika di kelas, guru harus sudah menyiapkan sebuah topik yang akan didiskusikan oleh peserta didik, kemudian guru membagi kelompok diskusi sebanyak 5-7 kelompok yang berisikan 6-7 orang.
2. Setiap kelompok di berikan sub topik yang akan dibahas dan didiskusikan, setelah itu meringkasnya menjadi 5 bagian atau inti dari topik yang telah diringkas dan di setiap sub topiknya diberi simbol atau gambar.
3. Dalam tahapan selanjutnya guru harus menjadi monitoring dan sekaligus menjadi fasilitator untuk setiap kelompok dan bertugas untuk mencatat perkembangan dari situasi diskusi yang telah berlangsung.
4. Setiap kelompok melakukan diskusi sesuai dengan topik yang telah diberikan oleh guru kemudian menyusunnya menjadi sebuah kerangka

¹⁶ Muhammad Shalahudin, Yohanes Bahari, and Wanto Rivaie, 'Pola Interaksi Antar Siswa Berbagai Etnik Di Kelas XI IPS', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 5.5 (2016), 1–11 <<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/15406/13578>>.

karangan yang menarik agar mudah dipahami oleh kelompok lain baik berupa konsep, gambar, tabel, bagan atau kerangka lainnya.

5. Dari sini ada 2 aktivitas penting didalamnya yaitu setiap kelompok ada perwakilan siswa yang bertanya dan mencari informasi kepada kelompok lain atau istilahnya “membeli informasi”, kemudian kelompok lain memberikan jawaban atau “menjual informasi” serta penjelasan yang jelas sehingga dapat dipahami oleh kelompok yang lain¹⁷.
6. Setelah diskusi selesai setiap kelompok memperjual belikan karyanya masing – masing dengan membawa instrumen penilaian produk yang telah disiapkan kemudian ada perwakilan siswa dari kelompok tersebut menjadi penjual atau menyambut kelompok lain yang lain untuk membeli informasi. Sedangkan yang bertugas sebagai pembeli akan berkunjung ke kelompok yang lain untuk menanyakan beberapa informasi, kemudian pembeli harus menilai dengan cara mencatat point – point penting dan juga memberikan saran kepada penjual tentang informasi yang telah dibeli.¹⁸
7. Setelah semuanya selesai, semua informasi akan dikumpulkan menjadi satu dan membuat ruang diskusi setiap kelompok serta membuat simpulan sesuai dengan topik yang telah dibahas.

¹⁷ Ahmad Bramiarto, 35.

¹⁸ Ahmad Bramiarto, 36.

3. Kelebihan dan Kekurangan *Market Place Activity*

Setiap metode pembelajaran yang digunakan oleh guru pasti di dalamnya ada kekurangan dan kelebihannya tersendiri dalam penerapannya, dalam metode MPA ini ada beberapa kelebihan dan kekurangan yaitu, kelebihannya adalah di dalam kelas guru bisa menjadi penguasa dan bisa lebih mudah untuk mengkoordinir peserta didik serta mengatur tempat duduk atau ruangan kelas yang akan digunakan sebagai ruang belajar. Kemudian jika guru sudah menguasai kelas, guru dapat leluasa memberikan materi atau topik kepada siswa yang mana siswa akan lebih mudah memahami jika guru dapat menjelaskannya dengan baik. Selanjutnya guru mempunyai kesempatan untuk membagi pengalamannya kepada peserta didik serta pengetahuan dan kearifan yang telah dikuasai oleh guru tersebut, dengan menggunakan metode ini siswa akan mendapatkan pengalaman serta dapat memahami materi yang telah disampaikan oleh guru, dan jika siswa sudah tertarik dengan metode pembelajaran tersebut, siswa tidak akan merasa bosan atau mengantuk dalam mengikuti pembelajaran serta dapat menumbuhkan minat belajar siswa dan meningkatkan kreativitas siswa¹⁹.

Kekurangan dari metode pembelajaran ini adalah guru memerlukan wawasan yang luas serta harus memiliki keterampilan khusus dalam menerapkannya dan juga memerlukan waktu yang banyak dalam pengerjaannya. Dalam penerapan metode ini guru juga perlu memiliki

¹⁹ silvi hidayati Purnami, 'PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MARKET PLACE ACTIVITY UNTUK MENINGKATKAN MINAT MEMBACA DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA MATA PELAJARAN SKI DI KELAS IV MI NURUL HUDA 2 KOTA MOJOKERTO', 2019, 24.

kematangan dan memiliki susunan perencanaan sebelum menjelaskan konsep materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Kekurangan yang lain dalam metode ini adalah memerlukan waktu yang banyak untuk mengkoordinir siswa dan mengatur ruangan yang akan digunakan untuk diskusi, terkadang guru ataupun siswa memiliki keterbatasan sumber belajar, alat pelajaran serta waktu dan ruang untuk melakukan suatu pembelajaran.

C. *High Orders Thinking Skill*

High order thinking skill merupakan cara berpikir peserta didik yang kritis dalam level kognitif yang bisa dikembangkan dari berbagai konsep dan metode pembelajaran²⁰. *HOTS* tersebut meliputi berbagai aspek yaitu cara berfikir kritis, pemecahan sebuah masalah, pertukaran antar argumen, berfikir kreatif serta kemampuan dalam mengambil sebuah keputusan, adapun tujuan dari *HOTS* adalah mampu membuat siswa berfikir lebih kritis dalam tingkatan yang lebih tinggi dan juga mampu menyelesaikan masalah yang ada serta berfikir kritis dalam menerima ataupun memecahkan sebuah masalah. Jika peserta didik mampu berfikir kritis, peserta didik dapat menunjang kegiatan pembelajarannya dengan baik dan juga peserta didik diharapkan mampu memecahkan suatu masalah dalam pembelajaran dan menyampaikan ide atau gagasannya. Begitu juga sebaliknya jika peserta didik tersebut pasif dalam mengikuti sebuah pembelajaran maka peserta didik tidak akan mampu untuk

²⁰ Husna Nur Dinni, 'HOTS (High Order Thinking Skills) Dan Kaitannya Dengan Kemampuan Literasi Matematika', *Prisma*, 1 (2018), 171.

menghubungkan materi pembelajaran dengan penerapan di kehidupan sehari – hari mereka.

Untuk mengukur kemampuan siswa dalam berpikir kritis diperlukan adanya tes atau latihan kemampuan berpikir siswa dengan cara memberikan evaluasi atau tes dengan menggunakan acuan indikator *HOTS*. Berikut dijelaskan beberapa acuan indikator *HOTS*²¹:

- a) Menganalisis, yaitu mampu menganalisis atau meneliti sebuah permasalahan yang ada dan memecahkan masalah tersebut.
- b) Mengevaluasi, yaitu mampu mengevaluasi masalah atau memutuskan masalah sendiri.
- c) Menciptakan, yaitu mampu mengkreasikan ide atau gagasan sebuah masalah sehingga terciptanya sebuah gagasan yang baru.

Kemampuan berpikir tingkat tinggi dapat dinilai oleh guru dan dengan dibantu oleh observer atau peneliti. Dalam pelaksanaan diskusi, hal yang paling diutamakan adalah waktu, jika waktu berkurang maka diskusi tidak akan berjalan dengan sempurna begitu juga sebaliknya jika waktu yang dibutuhkan lebih banyak maka diskusi akan berjalan lebih lancar dan efektif. Karena dalam *HOTS* peserta didik harus dituntut dapat memecahkan permasalahan, mencari informasi yang akurat sehingga siswa dapat mempunyai argumen yang kuat, maka dari itu waktu sangat berdampak untuk keberlangsungan diskusi.

²¹ Media Kokami and others, 'Puji Dwi Kurniasih Attadib Journal Of Elementary Education, Vol. 4 (1), Juni 2020', 4.1 (2020), 28.

D. Literasi Digital

Berdasarkan konsep yang telah dikembangkan oleh Glistter, literasi digital merupakan kemampuan memahami dan juga menggunakan informasi dalam berbagai format yang telah disajikan dan di sajikan dalam bentuk macam – macam perangkat seperti komputer, handphone, dan alat komunikasi lainnya²². Literasi digital juga merupakan kemampuan untuk menilai, mengevaluasi, dan menganalisis informasi yang disajikan melalui bantuan teknologi digital.

Literasi digital dapat dihubungkan dengan berbagai metode pembelajaran, contohnya adalah menggunakan metode pembelajaran *market place activity*, karena dalam metode pembelajaran MPA dapat menggunakan media teknologi untuk mencari informasi.

Adapun tujuan dari literasi digital adalah sebagai berikut:

1. Membentuk peserta didik menjadi pembaca, penulis dan komunikator.
2. Dapat meningkatkan kemampuan dan kebiasaan berpikir pada peserta didik.
3. Meningkatkan dan memperdalam memotivasi dan minat belajar peserta didik.
4. Mengembangkan kemandirian belajar peserta didik agar kreatif, produktif, inovatif dan berkarakter.

Beberapa kompetensi seseorang seseorang yang telah mampu melakukan literasi digital diantaranya:

²² Asep Ginanjar and others, 'Implementasi Literasi Digital Dalam Proses Pembelajaran Ips Di SMP Al-Azhar 29 Semarang', *Harmony*, 4.2 (2019), 100
<<https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/harmony/article/view/36136/15043>>.

- 1) Pencarian di Internet (Internet Searching) Kemampuan menggunakan internet memiliki beberapa komponen seperti pencarian dalam internet melalui Search engine serta melakukan berbagai kegiatan didalamnya.
- 2) Pandu Arah Hypertext (Hypertextual Navigation) Pengguna internet dituntut untuk memahami panduan arah hypertext/hyperlink dalam Web Browser. Biasanya cara kerja web yang akan di akses meliputi http, html, url dsb.
- 3) Evaluasi konten Informasi (Content Evaluation) Kompetensi ini dilakukan untuk para pengguna internet agar memiliki kemampuan evaluasi dan berpikir kritis. Kemampuan menganalisis suatu dasar informasi yang ditemukan dikumpulkan dan evaluasi fakta opini dengan baik tanpa berprasangka.
- 4) Penyusunan Pengetahuan (Knowledge Assembly) Kemampuan penyusunan dari penemuan suatu informasi yang dijadikan sebagai ilmu pengetahuan untuk kepentingan tertentu baik pengetahuan ataupun pekerjaan.