

JURNAL TEKNOLOGI PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN

ISSN: 2354-6441

Vol.2, No.2, hal 231 – 244, Edisi April 2014

<http://jurnal.fkip.uns.ac.id>

PENERAPAN SISTEM PEMBELAJARAN “FUN & FULL DAY SCHOOL” UNTUK MENINGKATKAN RELIGIUSITAS PESERTA DIDIK DI SDIT AL ISLAM KUDUS

Ida Nurhayati Setiyarini¹
Sutarno Joyoatmojo²
Sunardi³

¹ Mahasiswa Magister Teknologi Pendidikan Pascasarjana FKIP UNS

² Dosen Pembimbing I Magister Teknologi Pendidikan Pascasarjana FKIP UNS

³ Dosen Pembimbing II Magister Teknologi Pendidikan Pascasarjana FKIP UNS

e-mail : ida.nurhayati71@yahoo.co.id

ABSTRACT

Education expected to increase youngsters quality in many aspects to lessen and or decrease the cause of cultural and national character problem, whilst religion, act as barrier, to decide which is good or bad, before they act. That is why the need of education combined with religious belief to increase students religious understanding to prevent youngsters wrong doings. This study is to describe planning, implementation, evaluation, problem identification, and solution in deal with implementation problems of "fun & full day school" system to increase students' religious belief in SDIT Al Islam Kudus.

This is a qualitative descriptive study. Data were taken from informans, place and events, and documents. The informans are headmaster himself, teachers and students in SDIT Al Islam Kudus. Place and events of implementation of the "fun & full day school" learning process is SDIT Al Islam Kudus. Documents for data sources were photos, files, or papers related with lessons in SDIT Al Islam Kudus. According to source, the data from field observation, data from lesson plans and data collecting technique using triangulation were combination of interviews, observations and documentations.

From the study, the conclusions are, 1) SDIT Al Islam Kudus has well planned their lessons by developing and managing the lessons in "fun & full day school" with teachers' planning according Dick, Carey and Carey's model. 2) Implementation of integrated and balanced lesson in "fun & full day school" has ran well in purpose to create religious generations 3) Evaluations in the "fun & full day school" to students' increase religious belief have been using varied assesment techniques and methods. 4). Problems of "fun & full day school" system was from two sources, they are students and teachers.

Keywords: Fun and Full day School system, students' religious belief

PENDAHULUAN

Persoalan budaya dan karakter bangsa kini menjadi sorotan tajam masyarakat. Sorotan itu mengenai berbagai aspek kehidupan, tertuang

dalam berbagai berita di media cetak atau media elektronik. Masyarakat selalu disuguhi [berita tentang korupsi, kekerasan, tawuran](#) antar pelajar atau antar kampung,

kejahatan seksual, kehidupan konsumtif, dan kehidupan politik yang tidak produktif. Berbagai alternatif penyelesaian diajukan seperti peraturan, undang-undang, peningkatan upaya pelaksanaan, dan penerapan hukum yang lebih kuat.

Alternatif lain yang banyak dikemukakan untuk mengatasi, paling tidak mengurangi masalah budaya dan karakter bangsa yang dibicarakan adalah pendidikan dan agama. Pendidikan dianggap alternatif yang bersifat preventif karena pendidikan membangun generasi baru bangsa yang lebih baik. Sebagai alternatif yang bersifat preventif, pendidikan diharapkan dapat mengembangkan kualitas generasi muda dalam berbagai aspek yang dapat memperkecil dan mengurangi penyebab berbagai masalah budaya dan karakter bangsa, sedangkan agama, dijadikan sebagai tameng, penentu baik buruk, sebelum para generasi muda bertindak. Memang diakui bahwa hasil dari pendidikan akan terlihat dampaknya dalam waktu yang tidak segera, tetapi memiliki daya tahan yang lama dan dampak yang kuat di

masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan adanya pendidikan yang dipadukan dengan agama untuk peningkatan religiusitas peserta didik dalam upaya mencegah perilaku menyimpang para generasi muda.

Namun demikian, untuk memadukan materi pelajaran umum yang sudah ditetapkan negara dengan materi pelajaran agama sebagai penguatnya, tentu membutuhkan waktu yang lebih panjang dibanding sekolah-sekolah umum yang lain. Sehingga sekolah-sekolah yang sejenis ini akan menambah waktu belajar bagi peserta didiknya. Dengan waktu belajar yang lebih panjang ini tentu beresiko menimbulkan kejenuhan bagi peserta didik. Dengan demikian, sekolah harus pandai-pandai menciptakan metode pembelajaran yang menyenangkan agar peserta didik tetap termotivasi dan mampu menerima materi pelajaran dengan baik sehingga prestasi belajar mereka maksimal.

Agar pendidikan agama Islam yang diterima anak dapat menyenangkan hati dan nyaman (baik pendidikan di lingkungan

keluarga, masyarakat maupun sekolah), maka salah satu bentuk pendekatannya adalah mewujudkan pendidikan agama yang menyenangkan bagi anak-anak. Yang menjadi persoalan: *bagaimana mewujudkan pendidikan Islam yang menyenangkan?* Terkait dengan masalah tersebut, maka diperlukan adanya sekolah yang mengajarkan agama Islam yang dapat meningkatkan religiusitas peserta didik untuk meminimalisasikan tingkah laku yang tidak baik.

Salah satu sekolah yang berorientasi memadukan pendidikan umum dan agama di Kabupaten Kudus adalah Sekolah Dasar Islam Terpadu Al Islam Kudus. SDIT Al Islam Kudus ini berdiri sejak tahun 2001. Baru menginjak pada tahun ketiga belas. Namun demikian, sekolah ini sudah menjadi sekolah favorit yang menjadi tujuan para orang tua untuk menyekolahkan anaknya karena dianggap mampu meningkatkan religiusitas peserta didik. Hal tersebut dapat dilihat bukan hanya melalui perilaku para peserta didik namun juga dari

prestasi-prestasi di bidang keagamaan.

Berpijak pada fenomena di atas, penulis tertarik untuk mengkaji lebih lanjut ke dalam penelitian yang berjudul "Penerapan sistem Pembelajaran *Fun & Full Day School* untuk Meningkatkan Religiusitas Peserta Didik di SDIT Al Islam Kudus".

Dalam sebuah sistem terdapat bagian-bagian yang saling berhubungan dan bekerja bersama-sama dalam mencapai tujuan yang ditentukan. Seperti yang diungkapkan Dick, Carey and Carey (2009: 2) , "*A system is technically a set of interrelated parts, all a which work together toward a defined goal*". (Sebuah sistem merupakan cara berhubungan dari masing-masing bagian, bekerja secara bersama-sama dalam mencapai tujuan).

Reigeluth (1999: 144) menyebutkan bahwa *learning is knowledge construction, is based on the idea that learning occurs when a learner actively constructs a knowledge representation in working memory*. (Belajar merupakan proses pembentukan ilmu pengetahuan,

prinsip ini didasari pada sebuah pemikiran bahwa belajar terjadi ketika seorang pembelajar secara aktif melakukan pembentukan/membangun ilmu pengetahuan baru pada memori).

Menurut Dick, Carey and Carey (2009: 2), *“The instruction process has focused upon the interactive component of the process, namely, the time instructors and learners comes together with the hope that learning will occur.”* (Proses pembelajaran terfokus pada proses interaksi antara komponen-komponen pembelajar, memberikan pemaknaan secara bersama-sama antara guru dan siswa dengan harapan akan dapat mencapai hasil yang optimal).

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa sekolah memerlukan sistem pembelajaran yang tepat untuk mencapai hasil yang maksimal. Oleh karena itu perlu adanya perencanaan yang matang agar semua dapat berjalan dengan lancar.

Perencanaan adalah suatu cara yang memuaskan untuk membuat kegiatan dapat berjalan dengan baik, disertai dengan

berbagai langkah yang antisipatif guna memperkecil kesenjangan yang terjadi sehingga kegiatan tersebut mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Uno, 2006: 2). Sementara itu, yang dimaksud pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan (desain) sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Itulah sebabnya dalam belajar, siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi mungkin berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Berbicara tentang perencanaan pembelajaran tidak akan lepas dari pengembangan instruksional. Pengembangan instruksional terdiri dari seperangkat kegiatan yang meliputi perencanaan, pengembangan, dan evaluasi terhadap sistem instruksional yang sedang dikembangkan.. Pengembangan instruksional adalah teknik pengelolaan dalam mencari pemecahan masalah-masalah instruksional atau, setidaknya, dalam mengoptimalkan

pemanfaatan sumber belajar yang ada untuk memperbaiki pendidikan. Salah satu model pembelajaran yang sering digunakan adalah model pembelajaran Dick, Carey, and Carey yang terkenal dengan 10 langkah-langkahnya, yaitu:

- 1) Mengidentifikasi tujuan pembelajaran
- 2) Melakukan analisis instruksional
- 3) Analisis Peserta Didik dan Konteks
- 4) Merumuskan tujuan pembelajaran khusus
- 5) Mengembangkan instrument penelitian
- 6) Mengembangkan strategi pembelajaran
- 7) Penggunaan Bahan Ajar
- 8) Merancang dan mengembangkan evaluasi formatif
- 9) Melakukan revisi terhadap program pembelajaran
- 10) Merancang dan mengembangkan evaluasi sumatif

Peter Kline, penulis buku *The Everyday Genius*, mengatakan bahwa *Learning is most effective when it's fun*. (Belajar akan efektif jika seseorang dalam keadaan senang) (Mulyono, 2010: 181-182).

Oleh karena itu, untuk menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan (*fun*) diperlukan adanya pendekatan, model, dan metode yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Peraturan Pemerintah RI Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 ayat 1 menyebutkan, “proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggara-kan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreatifitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat, dan perkembangan fisik, serta psikologi bagi peserta didik”. Hal inilah yang mendasari adanya model pembelajaran PAKEM yang diselenggarakan di sekolah-sekolah dasar.

Pembelajaran PAKEM adalah proses pembelajaran yang menekankan pada Pembelajaran Aktif (*active learning*), Kreatif (*creative learning*), Efektif (*effective learning*), dan Menyenangkan (*fun learning*). Disebut demikian karena pembelajaran ini dirancang agar

mengaktifkan peserta didik, mengembangkan kreativitas sehingga proses pembelajaran efektif dalam suasana menyenangkan. PAKEM merupakan model pembelajaran dan menjadi pedoman dalam bertindak untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Rusman, 2010: 322). Dengan pelaksanaan pembelajaran PAKEM, diharapkan berkembangnya berbagai macam inovasi kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang partisipatif, aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Pembelajaran tersebut juga dikenal dengan nama Pembelajaran Kontekstual (*Contextual Teaching and Learning*). Namun demikian jika dicermati dalam modul-modul pelatihan PAKEM, landasan-landasan teori yang digunakan di dalamnya pada hakekatnya adalah mengambil dari teori-teori tentang *active learning* atau pembelajaran aktif. Dalam arti bahwa kegiatan belajar di sekolah seharusnya tidak membuat peserta didik bosan atau tertidur. Seharusnya proses belajar itu membuat peserta didik aktif, menyenangkan/mengasyikan,

dinamis, seperti: mendengar dan berbicara, melihat dan membaca, bahkan melakukan peragaan atau melakukan suatu aktifitas. Interaksi antara guru dan peserta didik terjadi dengan komunikasi multiarah, bahkan terjadi proses interaksi antara peserta didik dengan peserta didik lainnya. Surya (2004: 77-79) mengemukakan pengajaran akan bersifat efektif jika (1) berpusat kepada peserta didik yang aktif, bukan hanya guru; (2) terjadi interaksi edukatif di antara guru dengan peserta didik; (3) berkembang suasana demokratis; (4) metode mengajar bervariasi; (5) gurunya profesional; (6) apa yang dipelajari bermakna bagi peserta didik; (7) lingkungan belajar kondusif serta (8) sarana dan prasarana belajar sangat menunjang.

PAKEM berasal dari konsep bahwa pembelajaran harus berpusat pada anak (*student centred learning*) dan pembelajaran harus bersifat menyenangkan (*learning is fun*), agar mereka termotivasi untuk terus belajar sendiri tanpa diperintah dan agar mereka tidak

merasa terbebani atau takut. (Rusman, 2010: 321).

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dikatakan bahwa guru dapat berfungsi sebagai fasilitator, motivator, dan pencipta suasana yang aktif, kreatif, efektif dan juga menyenangkan. Guru aktif memantau kegiatan belajar peserta didik, memberi umpan balik, mengajukan pertanyaan yang menantang, mempertanyakan gagasan peserta didik. Jika kondisi ini terjadi, maka peserta didik akan bisa menjadi aktif. Artinya, peserta didik dapat secara aktif membangun konsep, bertanya, bekerja, terlibat, dan berpartisipasi, menemukan dan memecahkan masalah, mengemukakan gagasan dan mempertanyakan gagasan. Di samping itu, guru harus kreatif, artinya guru dapat mengembangkan kegiatan yang menarik dan beragam, membuat alat bantu belajar, memanfaatkan lingkungan, mengelola kelas dan sumber belajar untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Guru harus mengembangkan suatu proses pembelajaran yang efektif, yaitu pembelajaran yang dilakukan untuk

mencapai tujuan pembelajaran yaitu tercapainya kompetensi peserta didik. Pembelajaran menyenangkan adalah kegiatan belajar yang menarik, menantang, meningkatkan motivasi peserta didik, mendapatkan pengalaman secara langsung, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta tidak membuat peserta didik takut. Peserta didik senang belajar berarti mengkondisikan peserta didik untuk berani mencoba/ berbuat, berani bertanya, berani mengemukakan pendapat/ gagasan, berani mempertanyakan gagasan orang lain, sebagaimana empat pilar pendidikan yang dicanangkan UNESCO.

Full day school sendiri merupakan satu istilah dari proses pembelajaran yang dilaksanakan secara penuh, aktifitas anak lebih banyak dilakukan di sekolah daripada di rumah. Meskipun begitu, proses pembelajaran yang lebih lama di sekolah tidak hanya berlangsung di dalam kelas, karena konsep awal dibentuknya sistem *full day school* ini bukan menambah materi ajar dan jam pelajaran yang

sudah ditetapkan oleh Depdiknas seperti yang ada dalam kurikulum tersebut, melainkan tambahan jam sekolah digunakan untuk pengayaan materi ajar yang disampaikan dengan metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan untuk menambah wawasan dan memperdalam ilmu pengetahuan, menyelesaikan tugas dengan bimbingan guru, pembinaan mental, jiwa dan moral anak. Dengan kata lain konsep dasar dari *full day school* ini adalah *integrated curriculum* dan *integrated activity*.

Penerapan *full day school* merupakan alternatif dari revolusi pendidikan terhadap masalah-masalah yang ada dan terjadi pada siswa. Sebagai solusi alternatif pelaksanaan *full day school* ditunjang dengan berbagai alasan yang patut dipertimbangkan dalam pendidikan siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Clark (2001: 1) yaitu:

“The growing number of all-day programs is the result of a number of factors, including the greater numbers of single-parent and dual-income families in the workforce who need all-day programming for

their young children, as well as the belief by some that all-day programs better prepare children for school”.

(Dalam pertumbuhannya program sehari penuh diakibatkan oleh beberapa factor, di dalamnya banyak orang tua tunggal dan orang tua yang keduanya bekerja yang membutuhkan program sehari penuh untuk anak mereka, di samping ada sebagian yang percaya bahwa program sehari penuh merupakan program sekolah yang dapat mempersiapkan anak-anak lebih baik).

Sehudin (2005: 17) kembali mengatakan bahwa garis-garis besar program *full day school* adalah sebagai berikut:

- 1) Membentuk sikap yang Islami
 - a) Pembentukan sikap yang Islami
 - (1) Pengetahuan dasar tentang Iman, Islam dan Ihsan.
 - (2) Pengetahuan dasar tentang akhlak terpuji dan tercela.
 - (3) Kecintaan kepada Allah dan Rosulnya
 - (4) Kebanggaan kepada Islam dan semangat memperjuangkan
 - b) Pembiasaan berbudaya Islam

- (1) Gemar beribadah
 - (2) Gemar belajar
 - (3) Disiplin
 - (4) Kreatif
 - (5) Mandiri
 - (6) Hidup bersih dan sehat
 - (7) Adab-adab Islam.
- 2) Penguasaan Pengetahuan dan Ketrampilan
- a) Pengetahuan materi-materi pokok program pendidikan
 - b) Mengetahui dan terampil dalam beribadah sehari-hari.
 - c) Mengetahui dan terampil baca dan tulis Al qur'an.
 - d) Memahami secara sederhana isi kandungan amaliyah sehari-hari.

Berdasarkan uraian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa sistem pembelajaran *fun & full day school* adalah keterkaitan antara unsur-unsur dalam pembelajaran seperti lingkungan tempat belajar, metode, strategi, teknologi, dan media agar terjadi tindak belajar yang menekankan pada pembelajaran aktif (*active learning*), kreatif (*creative learning*), efektif (*effective learning*), dan menyenangkan (*fun learning*) dalam mencapai tujuan yang ditentukan.

Selain itu pembelajaran tersebut juga dilaksanakan secara penuh (*full day school*), aktifitas anak lebih banyak dilakukan di sekolah dari pada di rumah. Meskipun begitu, proses pembelajaran yang lebih lama di sekolah tidak hanya berlangsung di dalam kelas, karena konsep awal dibentuknya sistem *full day school* ini bukan menambah materi ajar dan jam pelajaran yang sudah ditetapkan oleh Depdiknas seperti yang ada dalam kurikulum tersebut, melainkan tambahan jam sekolah digunakan untuk pengayaan materi ajar yang disampaikan dengan metode pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan untuk menambah wawasan dan memperdalam ilmu pengetahuan, menyelesaikan tugas dengan bimbingan guru, pembinaan mental, jiwa dan moral anak. Dengan kata lain konsep dasar dari sistem *full day school* ini adalah *integrated curriculum* dan *integrated activity* dalam upaya meningkatkan religiusitas peserta didik. Sehingga dalam penerapan kurikulum yang digunakan terdapat perpaduan antara pelajaran umum yang ditetapkan pemerintah dan

pelajaran tambahan yang bertujuan untuk mewujudkan apa yang menjadi visi dan misi sekolah.

Dapat dikatakan bahwa sistem pembelajaran *fun & full day school* adalah sebuah sistem yang dilakukan secara sadar untuk mengatur adanya tindak belajar yang direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi dengan cara yang menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa takut dan bosan walau mereka belajar seharian. Semua itu dapat tercapai dengan menerapkan pendekatan, model, dan metode yang tepat sehingga pembelajaran itu menjadi pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga membuat peserta didik dinamis, seperti: mendengar dan berbicara, melihat dan membaca, bahkan melakukan peragaan atau melakukan aktifitas. Oleh karena itu, guru harus dapat berperan sebagai fasilitator, motivator, dan pencipta suasana yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Guru aktif memantau kegiatan belajar peserta didik, memberi umpan balik, mengajukan pertanyaan yang menantang, mempertanyakan

gagasan peserta didik. Jika kondisi ini terjadi, maka peserta didik akan bisa menjadi aktif. Artinya, peserta didik dapat secara aktif membangun konsep, bertanya, bekerja, terlibat, dan berpartisipasi, menemukan dan memecahkan masalah, mengemukakan gagasan dan mempertanyakan gagasan. Di samping itu, guru harus kreatif, artinya guru dapat mengembangkan kegiatan yang menarik dan beragam, membuat alat bantu belajar, memanfaatkan lingkungan, mengelola kelas dan sumber belajar untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan. Guru harus mengembangkan suatu proses pembelajaran yang efektif, yaitu pembelajaran yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran yaitu tercapainya kompetensi peserta didik. Pembelajaran menyenangkan adalah kegiatan belajar yang menarik, menantang, meningkatkan motivasi peserta didik, mendapatkan pengalaman secara langsung, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah, serta tidak membuat peserta didik takut. Peserta didik senang belajar berarti

mengkondisikan peserta didik untuk berani mencoba/ berbuat, berani bertanya, berani mengemukakan pendapat/ gagasan, berani mempertanyakan gagasan orang lain. Hal tersebut dapat terwujud melalui penerapan model pembelajaran SAVI (*Somatic, Auditori, Visual, dan Intelektual*).

Pengertian religiusitas adalah seberapa jauh pengetahuan, seberapa kokoh keyakinan, seberapa pelaksanaan ibadah dan kaidah, serta seberapa dalam penghayatan atas agama yang dianutnya. Bagi seorang muslim, religiusitas dapat diketahui dari seberapa jauh pengetahuan, keyakinan, pelaksanaan dan penghayatan atas agama Islam.

Berkaitan dengan evaluasi, Bloom et al. dalam Daryanto (1997: 1) menjelaskan, *“Evaluation, as we see it, is the systematic collection of evidence to determine whether in fact certain changes are taking place in the learners as well as to determine the amount or degree of change in individual student”*.

(Evaluasi, sebagaimana kita lihat adalah pengumpulan bukti secara sistematis untuk menetapkan apakah dalam kenyataannya terjadi perubahan dalam diri siswa dan menetapkan sejauh mana tingkat perubahan pada diri setiap siswa).

Depdiknas (2003: 6) mengemukakan lima tujuan evaluasi pembelajaran, yaitu untuk: (1) melihat produktifitas dan efektifitas kegiatan belajar mengajar, (2) memperbaiki dan menyempurnakan kegiatan guru, (3) memperbaiki, menyempurnakan, dan mengembangkan program belajar mengajar, (4) mengetahui kesulitan-kesulitan yang dihadapi siswa selama kegiatan belajar dan mencari jalan keluarnya, (5) menempatkan siswa dalam situasi belajar mengajar yang tepat sesuai dengan kemampuannya.

Arifin (2012: 34-37) mengatakan bahwa penilaian proses dan hasil belajar dibagi menjadi empat jenis, yaitu:

- 1) Penilaian Formatif (*Formative Assessment*)
- 2) Penilaian Sumatif (*Sumative Assessment*)

3) Penilaian Penempatan (*Plecement Assessment*)

4) Penilaian Diagnostik (*Diagnostic Assessment*)

Teknik penilaian menurut Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (2007: 7-8) meliputi:

- 1) Penilaian Unjuk Kerja
- 2) Penilaian Tertulis
- 3) Penilaian Proyek
- 4) Penilaian Produk
- 5) Penilaian Portofolio
- 6) Penilaian Diri

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Sumber data diperoleh dari informan, tempat dan peristiwa, dan dokumen. Informan adalah kepala sekolah, guru dan siswa di lingkungan SDIT Al Islam Kudus. Tempat dan peristiwa Proses penerapan sistem pembelajaran "*fun & full day school*" adalah SDIT Al Islam Kudus. Dokumen yang menjadi sumber data adalah segala dokumen baik berupa foto, file, maupun lembaran yang berkaitan dengan pembelajaran di SDIT Al Islam Kudus. Berdasarkan sumbernya menggunakan data yang diperoleh melalui pengamatan

langsung di lapangan, dan data yang diperoleh melalui dokumen perencanaan pembelajaran, dan berdasarkan teknik pengumpulan data menggunakan triangulasi yang merupakan gabungan dari wawancara, observasi, dan dokumentasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaan *full day school*, sekolah mengadakan penyesuaian program-program akademik seperti: pengaturan jadwal mata pelajaran, strategi pembelajaran, sarana dan prasarana yang memadai serta pendalaman materi adalah yang paling utama. Berdasarkan hasil wawancara, hasil analisis dokumen, dan hasil observasi yang peneliti lakukan dapat diketahui bahwa SDIT Al Islam Kudus sudah berusaha merencanakan pembelajaran dengan mengembangkan dan mengelola pembelajaran dalam sistem *full day school* dengan baik. Hal tersebut dapat terlihat dalam struktur kurikulum yang dikembangkan, jadwal pelajaran yang ditetapkan, dan dalam pelaksanaan pembelajaran. Semua

itu dilakukan dalam rangka mewujudkan visi dan misi sekolah. Perencanaan program dalam sistem pembelajaran *full day school* akan berhasil bila didukung oleh perencanaan pembelajaran yang baik. Perencanaan tersebut dalam bentuk perangkat pembelajaran yang disusun guru berupa prota, promes, silabus, RPP, penilaian, dan remedial. Pelaksanaan sistem pembelajaran *full day school* bertujuan untuk mencetak generasi sholih dan berprestasi sesuai dengan visi dan misi sekolah. Evaluasi yang dilaksanakan pun beragam, berkaitan dengan jenis dan teknik yang diterapkan. Jenis evaluasi yang digunakan yaitu: penilaian, penilaian sumatif, penilaian penempatan, dan penilaian diagnostik

Teknik penilaian yang digunakan yaitu: penilaian unjuk kerja, penilaian tertulis, penilaian proyek, penilaian produk, penilaian portofolio, penilaian diri

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan, 1) SDIT Al Islam Kudus sudah merencanakan

pembelajaran dengan mengembangkan dan mengelola pembelajaran dalam sistem *full day school* dengan baik serta didukung perencanaan yang dilakukan guru yang baik pula yang mengikuti model desain pembelajaran Dick, Carey, and Carey. 2) Pelaksanaan pembelajaran terpadu dan seimbang dalam *fun & full day school* sudah berjalan sangat baik dengan tujuan mencetak generasi sholih (meningkatkan religiusitas) dan berprestasi dengan menambahkan pembelajaran bermuatan Islami (ikrar dan janji pelajar, bina karakter/mentoring, Al Qur'an/qiroati, dan praktik ibadah) tanpa mengesampingkan pengetahuan umum. 3) Evaluasi yang dilaksanakan pada sistem pembelajaran *fun & full day school* untuk meningkatkan religiusitas peserta didik telah menggunakan jenis dan teknik penilaian yang beragam. Guru tidak hanya mengevaluasi hasil belajar peserta didik dengan instrument tes tertulis pada saat ulangan harian, Ulangan Tengah Semester (UTS), dan Ulangan Akhir Semester (UAS) saja, tetapi juga melakukan penilaian proyek,

penilaian unjuk kerja, penilaian portofolio, bahkan penilaian produk untuk mata pelajaran tertentu. 4) Kendala yang dihadapi pada penerapan sistem pembelajaran *fun & full day school* berasal dari dua sumber, yaitu dari guru dan peserta didik. Kendala yang berasal dari guru adalah kurangnya guru pengampu mapel Al Qur'an dan kurangnya pengetahuan tentang ilmu pendidikan terbaru. Kendala yang berasal dari peserta didik adalah tidak terpenuhinya target tahfidz peserta didik, kurang dikuasainya materi tentang ghorib, dan rasa malu peserta didik ketika mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. 2012. *Evaluasi Pembelajaran: Prinsip, Teknik, Prosedur*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Clark, P. 2004. "Recent Research on All-Day Kindergarten". *ERIC Digest*. Vol.01 No. 3 (p. 1).
- Daryanto. 1997. *Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2003. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003.
- Dick, W., Carey, L. and Carey, J.O. 2009. *The Systematic Design of Instruction. 7th Ed.* Upper Saddle River, N. J.: Pearson Education, Inc.
- Mulyono. 2010. "Mewujudkan Pendidikan Islam yang Menyenangkan". *Tadrîs*. Volume 5. Nomor 2. (Halaman 181-182).
- Reigeluth, C. M. 1999. *Instructional Design: Theories and Models*. London: Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Rusman. 2010. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sehudin. 2005. *Pengaruh Pelaksanaan Pembelajaran Fullday School terhadap Akhlak Peserta didik*. Tesis Jurusan PAI fakultas Tarbiyah IAIN SUNAN AMPEL. Surabaya. (Unpublised).
- Uno, H. B. H. 2009, *Profesi Kependidikan Problema, Solusi Dan Reformasi Pendidikan Di Indonesia*, Jakarta: PT. Bumi Aksara, Cet ke-4.
- Surya, M. 2004. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Bandung : Pustaka Bani Quraisy.