

## THINK EXPLAIN APPLY (TEA): STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF PADA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK DI MTSS TERPADU MUTIARA HIKMAH

Adi Hidayat Syarifuddin

MTsS Terpadu Mutiara Hikmah, Indonesia

[adih09629@gmail.com](mailto:adih09629@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini mendeskripsikan implementasi pembelajaran think explain apply (TEA) pada pelajaran akidah akhlak di MTsS Terpadu Mutiara Hikmah. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang melibatkan data verbal dan dianalisis secara induktif berupa narasi, skema, dan gambar. Penelitian ini dilaksanakan di MTsS Terpadu Mutiara Hikmah. Objek penelitian ini yaitu implementasi pembelajaran dengan metode Think-Explain-Apply. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, dan wawancara. Observasi yang dilakukan, yaitu dengan mengamati kejadian, gerak, dan proses selama pembelajaran berlangsung. Adapun hasil penelitian mengenai penerapan strategi ini pada siswa, yaitu dapat melatih dan meningkatkan kemampuan berpikir anak dan dapat menyelesaikan permasalahan sesuai dengan kemampuannya.

Kata Kunci: Pembelajaran Akidah Akhlak, Strategi Think Explain Apply.

### ABSTRACT

*This research describes the implementation of think explain apply (TEA) learning in moral aqidah lessons at MTsS Terpadu Mutiara Hikmah. This type of research is qualitative research. Qualitative research is research that involves verbal data and is analyzed inductively in the form of narratives, schemes and images. This research was carried out at MTsS Terpadu Mutiara Hikmah. The object of this research is the implementation of learning using the Think-Explain-Apply method. The data collection techniques used in this research are observation, documentation and interviews. Observations are carried out, namely by observing events, movements and processes during learning. The results of research regarding the application of this strategy to students are that it can train and improve children's thinking abilities and can solve problems according to their abilities.*

*Keywords: Learning Moral Creeds, Think Explain Apply Strategy.*

### PENDAHULUAN

Belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan. Proses pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik. Tetapi, belajar pada anak-anak sering kali kita jumpai dengan bermain. Bagi anak-anak, bermain adalah suatu kegiatan yang serius tapi menyenangkan. Bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, dan bermain adalah suatu kebutuhan yang sudah ada (inheren) dalam

diri anak. Dengan demikian, anak dapat mempelajari berbagai keterampilan dengan senang hati (Putro, 2016).

Kegiatan bermain selalu kita temui dimana ada anak-anak, baik di sekolah, di rumah, maupun di tempat fasilitas umum. Anak-anak dan bermain bagai dua sisi mata uang yang tak terpisahkan. Anak-anak tak akan lepas dengan kegiatan bermain dan bermain tidak akan terjadi ketika tidak ada anak-anak yang ingin bersenda gurau (Rohmah, 2016). Bahkan anak usia sekolah dasar hanya bisa duduk diam kurang lebih sekitar 30 menit, selebihnya anak-anak akan cenderung bergerak dan bermain baik secara sadar maupun tidak sadar.

Salah satu potensi yang dimiliki anak adalah kreativitas. Kreativitas anak dapat dikembangkan melalui bermain, hal ini diperkuat dengan penelitiannya Munandar (2004) bahwa menunjukkan hubungan yang erat antara sikap bermain dan kreativitas. Vygotsky dalam Hartati (2005) meyakini bahwa bermain mengarahkan perkembangan. Bermain memberikan suatu konteks bagi anak untuk mempraktekan keterampilan-keterampilan yang baru diperoleh dan juga untuk berfungsi pada puncak kemampuan mereka yang berkembang untuk mengambil peran-peran sosial baru, mencoba tugas-tugas baru dan menantang, serta memecahkan masalah-masalah yang kompleks.

Anak sekolah dasar adalah anak yang berusia 6-12 tahun, memiliki fisik lebih kuat mempunyai sifat individual serta aktif dan tidak bergantung dengan orang tua. Dalam hal belajar, anak sekolah dasar memiliki karakteristik senang bermain, bergerak, bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung (Kurniawan, 2015). Keberadaan guru dalam pendidikan sangatlah penting, terlebih bagi kehidupan bangsa ditengah-tengah pelintasan zaman dengan teknologi yang semakin canggih.

Idealitanya guru memiliki tugas, baik yang terikat dengan dinas maupun diluar dinas, dalam bentuk pengabdian. Apabila kita kelompokkan ada tiga jenis tugas guru, yakni: (a) Tugas dalam bidang profesi yaitu meliputi mendidik, mengajar, dan melatih. Mendidik berarti meneruskan dan mengembangkan nilai-nilai hidup. Mengajar berarti meneruskan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, sedangkan melatih berarti mengembangkan keterampilan-keterampilan yang ada pada siswa. (b) Tugas guru dalam bidang kemanusiaan yaitu di sekolah harus menjadikan dirinya sebagai orang tua dan ia harus mampu menarik simpati sehingga ia menjadi idola para siswanya. (c) Tugas guru dalam bidang kemasyarakatan, yaitu masyarakat menempatkan guru pada tempat yang lebih terhormat di lingkungannya karena dari seorang guru diharapkan dapat memperoleh ilmu pengetahuan. Ini berarti guru berkewajiban mencerdaskan bangsa menuju Indonesia seutuhnya yang berdasarkan Pancasila (Sopian, 2016).

Realitanya, keidealan tersebut belum bisa terwujud dalam realita kehidupan pendidikan pada sebagian wilayah di negeri ini. Hal ini dikarenakan tidak semua guru sudah ideal selayaknya pendidik yang diidamkan. Bukan karena faktor intelektualitas semata. Namun bisa jadi karena beberapa aspek eksternal yang mempengaruhi kinerja guru.

Dalam pendidikan, saat pelaksanaan proses pembelajaran, guru selalu menggunakan strategi pembelajaran didalam kelas. Strategi pembelajaran adalah cara yang dipilih oleh guru dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan dan fasilitas bagi siswa menuju tercapainya tujuan pembelajaran (Asrori, 2013). Pada penelitian kali ini, diterapkan strategi pembelajaran Think-Explain-Apply (TEA) pada siswa kelas VII MTsS Terpadu Mutiara Hikmah. Siswa diharapkan menyelesaikan suatu permasalahan sehingga terlihat alur berpikirnya.

Ratumanan dalam Tanjung (2018) menyatakan bahwa: Pembelajaran berdasarkan masalah merupakan model yang efektif untuk pengajaran proses berpikir tingkat tinggi. Pembelajaran ini membantu siswa untuk memproses informasi yang sudah jadi dalam benaknya dan menyusun pengetahuan mereka sendiri tentang dunia sosial dan sekitarnya. Pembelajaran ini cocok untuk mengembangkan pengetahuan dasar maupun kompleks.

Menurut Sudarma dalam Pritandhari (2017) berpikir kreatif merupakan kecerdasan yang berkembang dalam diri individu, dalam bentuk sikap, kebiasaan, dan tindakan dalam melahirkan sesuatu yang baru dan orisinal dalam memecahkan masalah. Pada pembelajaran di sekolah, siswa yang

memiliki keterampilan berpikir kreatif akan memiliki modal dalam memecahkan permasalahan untuk menemukan suatu konsep.

Berpikir kreatif adalah proses berpikir yang menghasilkan berbagai macam kemungkinan jawaban (Siswono & Novitasari, 2015: 2). Berpikir kreatif terkait dengan pemikiran kritis. Pemikiran kritis adalah pemikiran yang sangat jauh dan mendalam, sedangkan berpikir kreatif adalah pemikiran yang sederhana. Berpikir kreatif tampak jelas dalam upaya penemuan, menuntut fleksibilitas dan bergantung pada keberagaman, sehingga berpikir kreatif menyerupai pemecahan masalah seperti usaha mencapai produksi kreatif (Irma, et.al., 2018).

Berdasarkan literature review di atas, diketahui bahwa dengan berpikir kreatif dapat memberikan macam-macam kemungkinan jawaban atau pemecahan masalah berdasarkan informasi yang diberikan dan mencetuskan banyak gagasan terhadap suatu persoalan. Dengan demikian, peneliti berupaya meningkatkan kemampuan berpikir siswa dan mencoba memperbaiki hasil belajar siswa dengan melakukan penerapan strategi pembelajaran aktif berupa Think-Explain-Apply pada pelajaran Akidah Akhlak di MTsS Terpadu Mutiara Hikmah.

### **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang melibatkan data verbal dan dianalisis secara induktif berupa narasi, skema, dan gambar (Rukminingsih, et.al., 2020). Penelitian ini dilaksanakan di sekolah MTsS Terpadu Mutiara Hikmah. Objek penelitian ini, yaitu implementasi pembelajaran dengan metode Think-Explain-Apply pada siswa kelas VII. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, dan wawancara. Observasi yang dilakukan yaitu dengan mengamati kejadian, gerak, dan proses selama pembelajaran berlangsung.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### ***Think***

Think artinya berpikir (Kamus Inggris-Indonesia) (Syahputra, 2018). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI, berpikir artinya menggunakan akal budi untuk mempertimbangkan dan memutuskan sesuatu. Berpikir merupakan suatu keaktifan pribadi manusia yang mengakibatkan penemuan yang terarah kepada suatu tujuan (Komariyah, 2018). Definisi yang paling umum dari berfikir adalah berkembangnya ide dan konsep di dalam diri seseorang.

Perkembangan ide dan konsep ini berlangsung melalui proses penjalinan hubungan antara bagian-bagian informasi yang tersimpan di dalam diri seseorang yang berupa pengertian-pengertian. Kita berpikir saat memutuskan barang apa yang akan kita beli di toko. Kita berpikir saat mencoba memecahkan ujian yang diberikan di kelas. Kita berpikir saat menulis artikel, menulis makalah, menulis surat, membaca buku, membaca koran, merencanakan liburan, atau mengkhawatirkan suatu persahabatan yang terganggu (Lailiyah, 2015). Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulkan berpikir adalah proses berkembangnya ide, konsep, dan pemikiran dari akal manusia.

Pada tahap ini, siswa berpikir untuk memecahkan permasalahan yang diberikan guru. Peran guru pada tahap ini mengamati kegiatan yang dilakukan siswa dan memberikan penilaian dalam setiap kegiatan. Dalam hal ini, siswa diharuskan berpikir kritis dalam pembelajaran. Berpikir kritis berarti menimbang segala informasi dengan takaran logis dan dapat dipertanggungjawabkan (Arianti, 2022). Berfikir kritis adalah proses intelektual dengan melakukan perbuatan konsep, penerapan, dan mengevaluasi informasi yang diperoleh dari observasi (Lismaya, 2019).

Dengan model pembelajaran berpikir dapat memaksimalkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar serta memperoleh hasil yang maksimal baik akademik maupun non-akademik. Karena dengan terbiasanya siswa mampu berpikir kritis dan memecahkan permasalahannya sendiri akan menjadi bekal siswa untuk menjalani proses kehidupan, di mana dalam kehidupan terdapat berbagai masalah yang dihadapi, dan hendaknya dimaknai secara positif. Adanya permasalahan (problem) yang diberikan akan mengajak siswa lebih aktif dalam pembelajaran, memahami isi

pembelajaran, menantang kemampuan berfikir, dan menemukan solusi yang tepat (solving) atas permasalahan tersebut (Ristiasari, et.al., 2012).

### ***Explain***

Explain artinya menjelaskan (Kamus Inggris-Indonesia) (Syahputra, 2018). Dalam KBBI menjelaskan adalah menguraikan sesuatu secara terang. Kemampuan berpikir kritis pada aspek penjelasan berkaitan erat dengan kemampuan siswa dalam hal menjelaskan hasil maupun prosedur dalam bentuk argumen-argumen. Kemampuan ini dapat dilatih pada siswa melalui soal sesuai dengan proses-proses pembelajaran yang telah dialami dan dibuktikan oleh siswa. Penjelasan juga mampu meyakinkan kita pada kebenaran dari kesimpulan yang telah kita buat. Secara sederhana, dapat dikatakan bahwa penjelasan menyediakan penyebab, dan argumen memberikan bukti (Nuraini, 2014).

Pada tahap ini, siswa yang telah berhasil memecahkan permasalahan yang telah diberikan guru, menjelaskan hasil berpikirnya. Peran guru pada tahap ini adalah memberi koreksi terhadap konsep yang didapat siswa. Koreksi diperlukan agar siswa mengetahui hasil yang sebenarnya. Siswa juga dapat melakukan koreksi kemampuan yang telah dimiliki.

### ***Apply***

Apply artinya memakai, menerapkan (Kamus Inggris-Indonesia) (Syahputra, 2018). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian penerapan adalah perbuatan menerapkan. Sedangkan menurut para ahli berpendapat bahwa, penerapan adalah suatu perbuatan mempraktekkan suatu teori untuk kepentingan yang diinginkan oleh suatu orang atau kelompok (Yarist, 2013). Menurut Cahyononim dalam J.S Badudu dan Sutan Mohammad Zain (2010:1487) Penerapan adalah hal, cara atau hasil. Lukman Ali (2007:104) Penerapan adalah mempraktekkan atau memasang. Penerapan dapat juga diartikan sebagai pelaksanaan (Firas, et.al., 2021). Pada tahap ini, siswa menerapkan pemahamannya terhadap materi atau permasalahan yang telah dipecahkan. Guru akan menilai batas kemampuan penalaran siswa.

Model pembelajaran Think-Explain-Apply merupakan model yang dapat diterapkan dalam meningkatkan kebermaknaan belajar bagi siswa yang berpengaruh pada prestasi belajar siswa nantinya. Model pembelajaran Think-Explain-Apply merupakan model pembelajaran yang memiliki karakteristik, yaitu berfokus pada kemampuan berpikir, kemampuan menyelidiki, memecahkan masalah dan mengobservasi, serta mampu menciptakan lingkungan sosial yang dinamis di antara mereka. Dampak dari strategi Think-Explain-Apply ini pada siswa adalah menambah kemampuan berpikir, kemampuan menyelidiki, memecahkan masalah, dan mengobservasi yang diperoleh dengan cara melibatkan seluruh indera. Keterlibatan seluruh indera akan meningkatkan kemampuan berpikir siswa. Siswa menjadi lebih kreatif dan kegiatan pembelajaran akan menjadi menyenangkan. Kemampuan menciptakan lingkungan sosial yang dinamis bukanlah sesuatu yang mudah. Kemampuan ini akan terbentuk jika siswa membiasakan diri bersosialisasi dengan lingkungannya.

Adapun langkah-langkah dalam pembelajaran Think-Explain-Apply adalah: (1) Guru mempersiapkan materi dan media pembelajaran; (2) Guru menjelaskan materi kepada siswa, kemudian membagi kelompok; (3) Guru memberi permasalahan agar dicari jawabannya oleh siswa; (4) Siswa berpikir untuk mencari jawaban; (5) Kemudian siswa menjelaskan hasil dari pemikirannya; (6) Guru mengevaluasi hasil kerja siswa dan menerapkan hasil pemikiran siswa di kelas.

Faktor pendukung dalam penerapan strategi Think-Explain-Apply ini adalah penyampaian materi yang mudah dipahami oleh siswa, terdapat media pembelajaran agar siswa lebih semangat, dan kontribusi siswa kelas VII di MTsS Terpadu Mutiara Hikmah. Faktor penghambat dalam penerapan strategi ini adalah sedikitnya jurnal-jurnal yang meneliti tentang strategi Think-Explain-Apply dan suasana kelas tidak kondusif sehingga saya sedikit ekstra mengajar mereka.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan peneliti, diperoleh informasi bahwa dengan penerapan strategi Think-Explain-Apply ini pada siswa kelas VII dapat menambah kemampuan berpikir, kemampuan menyelidiki, dan memecahkan masalah. Siswa menjadi lebih kreatif dan

kegiatan pembelajaran akan menjadi menyenangkan dikarenakan pada penelitian kali ini peneliti membentuk kelompok pada siswa, sehingga mereka dapat saling bekerja sama untuk menuntaskan permasalahan yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap siswa kelas VII MTsS Terpadu Mutiara Hikmah, mereka mengatakan kalau sebelumnya model pembelajaran seperti ini sudah pernah mereka lakukan, bahkan tidak sekali tetapi berkali-kali. Mereka juga mengatakan senang belajarnya kalau berkelompok, karena bisa menyelesaikan soal secara bersama-sama.

### **KESIMPULAN**

Strategi pembelajaran adalah cara yang dipilih oleh guru dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan kemudahan dan fasilitas bagi siswa menuju tercapainya tujuan pembelajaran. Pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan strategi pembelajaran Think-Explain-Apply. Think artinya berpikir, Explain artinya menjelaskan, dan Apply artinya menerapkan. Dampak dari penerapan strategi ini adalah menambah kemampuan berpikir siswa, kemampuan menyelidiki, dan memecahkan masalah.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arianti, Nila. (2022). "Implementasi Pembelajaran Abad 21 Melalui Kerangka Community of Inquiry dengan Model Think Pair Share" *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(1).
- Asrori, Mohammad. (2013). "Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran" *Jurnal Madrasah*, 5(2).
- Firas, Nur, dkk. (2021). "Faktor Penerapan Disiplin Kerja: Kesadaran Diri, Motivasi, Lingkungan (Suatu Kajian Studi Literatur Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial)" *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 2(2).
- Indra K, Machful. (2015). "Mendidik untuk Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar: Studi Analisis Tugas Guru dalam Mendidik Siswa Berkarakter Pribadi yang Baik" *Journal Pedagogia*, 4(2).
- Irma, Nichen, dkk. (2018). "Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Hasil Belajar Siswa" *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 32(1).
- Komariyah, Siti. (2018). "Pengaruh Kemampuan Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika" *Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pengajaran Matematika*, 4(2).
- Lailiyah, Siti. (2015). "Proses Berpikir Versus Penalaran Matematika" *Prosiding Seminar Nasional Matematika dan Pendidikan Matematika*.
- Lismaya, Lilis. (2019). *Berpikir Kritis & PBL*. (Surabaya: Media Sahabat Cendekia).
- Nuraini, Nita. (2014). "Pengembangan Modul Berbasis POE (Predict, Observe, and Explain) Disertai Roundhouse Diagram untuk Memberdayakan Keterampilan Proses Sains dan Kemampuan Menjelaskan Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Surakarta (Penelitian dan Pengembangan Materi Pencemaran Lingkungan Tahun Pelajaran 2013/2014)" *Jurnal BIOEDUKASI*, 7(1).
- Prasetyo, Anton D. (2018). "Berpikir Kreatif Siswa dalam Penerapan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah Matematika" *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP PGRI Sidoarjo*, 2(1).
- Pritandhari, Meyta. (2017). "Implementasi Model Pembelajaran Direct Intruction Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Mahasiswa" *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 5(1).
- Priyanto, Aris. (2014). "Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain" *Jurnal Ilmiah Guru "COPE"*, (2).
- Ristiasari, Tia, dkk. (2012). "Model Pembelajaran Problem Solving Dengan Mind Mapping Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa" *Unnes Journal of Biology Education*, 1(3). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ujeb>
- Rohmah, Naili. (2016). "Bermain dan Pemanfaatannya dalam Perkembangan Anak Usia Dini" *Jurnal Tarbawi*, 13(2).
- Rukminingsih, dkk. (2020). *Metode Penelitian Pendidikan*, Cetakan Pertama. Yogyakarta: Erhaka Utama.
- Syahputra, Leo. (2018). *Kamus Lengkap 20 Milyar Inggris-Indonesia Indonesia-Inggris*. Medan: AS Agency.

Sopian, Ahmad. (2016). "Tugas, Peran dan Fungsi Guru dalam Pendidikan" *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 1(1).

Tanjung, Henra S. (2018). "Perbedaan Kemampuan Berpikir Kreatif dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa dalam Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah" *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(1).

Yarist, Ahmad. (2015). Penerapan "Acceleration To Improve The Quality Of Human Resources" Dengan Pengetahuan, Pengembangan, Dan Persaingan Sebagai Langkah Dalam Mengoptimalkan Daya Saing Indonesia di MEA 2015" *Economics Development Analysis Journal* 2 (2). <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/edaj>

Zarkasih P, Khamim. (2016). "Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Bermain" *Jurnal Aplikasi Ilmu-ilmu Agama* , 16(1).