

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1 Hakekat Hasil Belajar

2.1.1 Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku seseorang baik dari segi pengetahuan ataupun sikap setelah melakukan proses pembelajaran baik pembelajaran formal maupun Nonformal.

Menurut Rusmono (2017) menyatakan bahwa Hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan perilaku tersebut diperoleh setelah siswa menyelesaikan program pembelajarannya melalui interaksi dengan berbagai sumber belajar dan lingkungan belajar. “hasil belajar merupakan perilaku yang dapat diamati dan menunjukkan kemampuan yang dimiliki seseorang. Kemampuan siswa yang merupakan perubahan perilaku sebagai hasil belajar itu dapat diklasifikasikan dalam dimensi-dimensi tertentu” (Ahiri 2017, h. 18).

Jadi dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan ketercapaian tujuan belajar yang diperoleh melalui pengalaman pembelajaran yang bisa dilihat dari hasil penilaian tertulis maupun penilaian tidak tertulis yang telah dilakukan.

2.1.2 Indikator Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses mencari informasi untuk mengembangkan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik seseorang.

Menurut Roger, belajar adalah sebuah proses internal yang menggerakkan anak didik agar menggunakan seluruh potensi kognitif, afektif dan psikomotoriknya agar memiliki berbagai kapabilitas intelektual, moral, dan keterampilan lainnya (Nata, 2011, h.101).

Haryati (2013), Pada umumnya hasil belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah yaitu: ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif.

2.1.2.1 Penilaian Ranah Kognitif

Ranah kognitif merupakan ranah yang berhubungan dengan tingkat pengetahuan seseorang yang dapat dilihat melalui tes maupun nontes.

Menurut Yanti (2020), Penilaian ranah kognitif bisa dilakukan dengan tes dan nontes. Penilaian dengan tes memerlukan instrumen berupa tes tertulis dan tes lisan. Tes tertulis bisa berupa pilihan ganda, menjodohkan, menguraikan, isian singkat, tes lisan bisa dilakukan dengan wawancara dan tanya jawab.

Dalam proses belajar mengajar, aspek kognitif inilah yang paling menonjol dan bisa dilihat langsung dari hasil tes. Dimana disini pendidik dituntut untuk melaksanakan semua tujuan tersebut. Hal ini bisa dilakukan oleh pendidik dengan cara memasukkan unsur tersebut kedalam pertanyaan yang diberikan. Pertanyaan yang diberikan kepada siswa harus memenuhi unsur tujuan dari segi kognitif, sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2.1.1.1 Penilaian Ranah afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap seseorang untuk melihat ketercapaian tujuan pembelajaran.

Pophan mengatakan bahwa ranah kognitif menentukan keberhasilan belajar seseorang . Artinya ranah afektif sangat menentukan keberhasilan seorang peserta didik untuk mencapai ketuntasan dalam proses pembelajaran.

Karakteristik ranah afektif yang penting diantar sikap, minat,konsep diri, nilai dan moral.

2.1.1.1.1 Sikap menurut Fishbein dan Ajzen yaitu tindakan yang dipelajari untuk merespon secara positif atau negatif terhadap suatu objek,situasi, konsep dan orang. Sikap disini adalah sikap peserta didik terhadap sekolah dan mata pelajaran.

2.1.1.1.2 Menurut Getzel, Minat adalah suatu disposisi yang terorganisasi melalui pengalaman yang mendorong seseorang untuk memperoleh objek khusus, aktivitas, pemahaman, dan keterampilan untuk tujuan perhatian atau pencapaian.

2.1.1.1.3 Konsep diri adalah evaluasi yang dilakukan individu bersangkutan terhadap kemampuan dan kelemahan yang dimilikinya.

2.1.1.1.4 Nilai menurut Tyler adalah suatu objek, aktivitas atau ide yang dinyatakan oleh individu dalam mengarahkan minat, sikap dan kepuasan nilai.

2.1.1.1.5 Moral secara bahasa berasal dari bahasa latin *mores* yang artinya tatacara adat kebiasaan sosial yang dianggap permanent sifatnya bagi ketertiban kesejahteraan masyarakat. Moral menyinggung akhlaq, tingkah laku karakter seseorang atau kelompok yang berperilaku pantas. (Haryati, 2013).

Ranah efektif ini juga merupakan salah satu ranah yang mendukung keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran karena ranah afektif ini adalah ranah yang menyangkut dengan minat dan moral peserta didik yang akan menentukan keberhasilan siswa.

2.1.1.2 Aspek psikomotorik

Ranah psikomotorik sebagai proses dan hasil belajar siswa merupakan pemberian pengalaman kepada siswa untuk terampil mengerjakan sesuatu dengan menggunakan motor yang digunakan. Bloom berpendapat bahwa ranah psikomotorik berhubungan

dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik.

Menurut Mardapi berpendapat bahwa pembelajaran psikomotorik meliputi: gerakan refleks, gerakan dasar, gerakan persepsi, gerakan keterampilan, dan gerakan indah dan kreatif.

2.1.1.2.1 Gerakan Refleks merupakan respon terhadap stimulus tanpa sadar dan merupakan dasar dari semua gerakan. Gerakan diantaranya: memegang, menggenggam, melompat, meunduk, berjalan, menggerakkan leher dan kepala.

2.1.1.2.2 Gerakan Dasar merupakan gerakan yang menuntun kepada keterampilan yang bersifat kompleks. Gerakan ini muncul tanpa latihan tapi dapat diperhalus melalui praktik. Contohnya: keterampilan gerak tangan dan jari-jari, gerakan berjalan, gerakan tak berpindah, gerakan berpindah, gerakan dinamis dan gerakan manipulasi.

2.1.1.2.3 Gerakan Persepsi merupakan gerakan terpola dan dapat ditebak yang didasarkan atas persepsi seseorang tentang gerakan tersebut. Contohnya: gerak melompat, memilih satu objek, menyadari gerak-gerak tubuh, menangkap bola, melihat terbangnya bola, melihat gerak pendum, menggambar simbol, mengulangi pola gerak tarian, membedakan bunyi membaca, menulis alfabet dan lain sebagainya.

2.1.1.2.4 Gerakan Kemampuan Fisik adalah gerakan fisik yang terpola dan efisien yang berkembang melalui kematangan dan belajar.

2.1.1.2.5 Gerakan Terampil adalah gerakan yang bersifat tangkas, serta cetakan alam melakukan gerakan yang sulit dan rumit yang memerlukan belajar.

2.1.1.2.6 Kemampuan Berkomunikasi dengan Gerakan merupakan kemampuan mengkomunikasikan perasaan berupa gerakan estetik maupun gerakan kreatif. (Supardi, 2015, h.179-182)

Pada prinsipnya, pengungkapan hasil belajar ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai akibat pengalaman dan proses belajar siswa. Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa adalah mengetahui garis besar indikator dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak dicapai, dinilai, atau bahkan diukur.

2.1.2 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara umum hasil belajar siswa dipengaruhi oleh faktor internal, yaitu faktor-faktor yang ada dalam diri siswa dan faktor eksternal, yaitu faktor-faktor yang berada diluar diluar diri siswa.

2.1.2.1 Faktor internal

2.1.2.1.1 Faktor Fikologis atau jasmani individu baik bersifat bawaan maupun yang diperoleh dengan melihat, mendengar, struktur tubuh, cacat tubuh, dan sebagainya.

2.1.2.1.2 Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun keturunan

2.1.2.1.3 Faktor intelektual terdiri atas faktor potensial (bakat) dan faktor aktual (kecakapan atau prestasi).

2.1.2.1.4 Faktor non-intelektual yaitu komponen-komponen kepribadian tertentu seperti sikap, minat, kebiasaan, motivasi, kebutuhan, konsep diri, penyesuaian diri, emosional, dan sebagainya.

2.1.2.2 Faktor Eksternal

2.1.2.2.1 Faktor sosial yang terdiri atas:

2.1.2.2.1.1 Faktor lingkungan keluarga

2.1.2.2.1.2 Faktor lingkungan sekolah

2.1.2.2.1.3 Faktor lingkungan masyarakat

2.1.2.2.1.4 Faktor kelompok

2.1.2.2.1.5 Faktor budaya seperti: adat istiadat, ilmu pengetahuan dan teknologi, kesenian dan sebagainya.

2.1.2.2.1.6 Faktor lingkungan fisik, seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim, dan sebagainya.

2.1.2.2.1.7 Faktor spritual atau lingkungan keagamaan. (Tim Pengembangan MKDP, 2013, h.140-141).

Faktor-faktor tersebut saling berinteraksi secara langsung atau tidak langsung dalam mempengaruhi hasil belajar yang dicapai seseorang, karena adanya faktor-faktor tertentu yang mempengaruhi prestasi belajar yaitu motivasi berprestasi, intelegensi, dan kecemasan.

2.2 Hakekat Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*)

2.2.1 Pengertian Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang menyenangkan yang melibatkan siswa untuk bekerja secara berkelompok untuk saling berinteraksi satu sama lain

(Rusman, 2013), Pembelajaran Kooperatif merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam sistem belajar yang kooperatif, siswa belajar bekerja sama dengan anggota lainnya.

Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara 4-6 orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda-beda (heterogen). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan jika kelompok menunjukkan presentasi yang dipersyaratkan. (Senjaya, 2007).

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif diterapkan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran ini, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

2.2.2 Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Karakteristik model pembelajaran kooperatif adalah salah satu model pembelajaran yang menekankan siswa untuk bekerja sama dalam satu kelompok kecil agar saling menukar pikiran satu sama lain.

(Rusman 2011), Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran

yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuannya yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan materi pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari *cooperative learning*. Tom V. Savage Mengemukakan bahwa “*cooperative learning* adalah suatu pendekatan yang menekankan kerjasama dalam kelompok” (Rusman, 2011, h. 203).

Berdasarkan teori diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran kooperatif adalah kerja sama dalam kelompok, siswa dituntut untuk saling berbagi pengetahuan mereka kepada siswa yang lain, sehingga mereka saling belajar bersama dalam kelompoknya, dan tidak belajar sendiri-sendiri sesuai pengalaman masing-masing, akan tetapi saling bertukar pikiran untuk bersama-sama menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru.

2.2.3 Prosedur Pembelajaran Kooperatif

Prosedur atau langkah-langkah pembelajaran kooperatif pada prinsipnya terdiri atas empat tahap, yaitu sebagai berikut.

- 2.2.3.1 **Penjelasan Materi**, tahap ini merupakan tahapan penyampaian pokokpokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan utama tahapan ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran.
- 2.2.3.2 **Belajar kelompok**, tahapan ini dilakukan setelah guru memberikan penjelasan materi, siswa bekerja dalam kelompok yang telah dibentuk sebelumnya.
- 2.2.3.3 **Penilaian**, penilaian dalam pembelajaran kooperatif bisa dilakukan melalui tes atau kuis, yang dilakukan secara individu atau kelompok. Tes individu akan memberikan penilaian kemampuan individu, sedangkan kelompok akan memberikan penilaian pada kemampuan kelompoknya, seperti dijelaskan Sanjaya. “Hasil akhir setiap siswa adalah penggabungan keduanya dan dibagi dua. Nilai setiap kelompok memiliki nilai sama dalam kelompoknya. Hal ini disebabkan nilai kelompok

adalah nilai bersama dalam kelompoknya yang merupakan hasil kerja sama setiap anggota kelompoknya.”

- 2.2.3.4 **Pengakuan tim**, adalah penetapan tim yang dianggap paling menonjol atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah, dengan harapan dapat memotivasi tim untuk terus berprestasi lebih baik lagi. (Rusman, 2011, h. 213).

2.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif

Kelebihan pembelajaran kooperatif sebagai suatu strategi pembelajaran

diantaranya:

- 2.2.4.1 Melalui pembelajaran kooperatif siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa lain.
- 2.2.4.2 Melalui pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata secara verbal dan membandingkannya dengan ide-ide orang lain.
- 2.2.4.3 Pembelajaran kooperatif dapat membantu anak untuk respek pada orang lain dan menyadari akan segala keterbatasannya serta menerima segala perbedaan.
- 2.2.4.4 Pembelajaran kooperatif dapat membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
- 2.2.4.5 Pembelajaran kooperatif merupakan suatu strategi yang cukup ampuh untuk meningkatkan prestasi akademik sekaligus kemampuan sosial, termasuk mengembangkan rasa harga diri, hubungan interpersonal yang positif dengan yang lain, dan sikap positif terhadap sekolah.
- 2.2.4.6 Melalui pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan siswa untuk menguji ide dan pemahamannya sendiri, serta menerima umpan balik.
- 2.2.4.7 Pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan kemampuan belajar abstrak menjadi nyata.
- 2.2.4.8 Interaksi selama kooperatif berlangsung dapat meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir. Hal ini berguna untuk proses pendidikan jangka panjang. (Sanjaya, 2007, h. 267—249)

Dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran kooperatif dapat menyebabkan unsur-unsur psikologi siswa menjadi terangsang dan menjadi lebih aktif. Hal ini disebabkan adanya rasa kebersamaan dalam

kelompok, sehingga mereka dengan mudah dapat berkomunikasi dengan bahasa yang lebih sederhana. Pada saat berdiskusi fungsi ingatan dari siswa menjadi lebih aktif, lebih bersemangat, dan berani mengemukakan pendapat. Pembelajaran kooperatif juga dapat meningkatkan kerja keras siswa, lebih giat, dan lebih termotivasi. Disamping kelebihan, pembelajaran kooperatif juga memiliki kekurangan, diantaranya:

2.2.4.1 Guru harus mempersiapkan pembelajaran secara matang, disamping itu proses pembelajaran kooperatif memerlukan lebih banyak tenaga, pemikiran, dan waktu.

2.2.4.2 Membutuhkan dukungan fasilitas, alat, dan biaya yang cukup memadai.

2.2.4.3 Selama kegiatan diskusi kelompok berlangsung, ada kecenderungan topik permasalahan yang dibahas meluas. Dengan demikian, banyak yang tidak sesuai dengan waktu yang ditentukan.

2.2.4.4 Saat diskusi kelas, terkadang didominasi oleh seseorang. Hal ini mengakibatkan siswa yang lain menjadi pasif. (Thobrani & Mustofa, 2013, h. 291-293)

Dari uraian di atas dapat disimpulkan, untuk menyelesaikan suatu materi pelajaran dengan pembelajaran kooperatif akan memakan waktu yang relatif lebih lama dibandingkan dengan pembelajaran konvensional, bahkan dapat menyebabkan materi tidak dapat disesuaikan dengan kurikulum yang ada apabila guru belum berpengalaman. Dari segi keterampilan mengajar, guru membutuhkan persiapan yang matang dan pengalaman yang lama untuk dapat menerapkan pembelajaran kooperatif dengan baik.

2.3 Hakekat Media *Strip Story*

2.3.1 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media berarti perantara (*Wasail*) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Menurut Gagne dan Briggs secara implisit mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi isi, materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape recorder, kaset, video camera, video recorder, film slide (gambar bingkai), foto gambar, grafik, televisi, dan komputer. “medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran” (Arsyad, 2009, h. 3-4).

Gerlach dan Ely menyatakan bahwa:

A medium, conceived is any person, material or event that establishes condition which enable the learner to acquire knowledge, skill and attitude. Menurut Gerlach secara umum, media itu meliputi orang, bahan peralatan atau kegiatan menciptakan kondisi yang memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap. (Sanjaya, 2007, h. 167).

Dari Berbagai Definisi di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan ide, gagasan dan Informasi dalam proses belajar mengajar kepada peserta didik memberi perangsang kepada peserta didik supaya terjadi proses belajar, guna memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap.

2.3.2 Pengertian Strip Story

Strip story merupakan potongan atau bagian-bagian dari cerita yang dibagi secara acak kepada siswa untuk disusun sesuai dengan cerita atau alur ceritanya.

Apriawati (2018) “*Strip* adalah bagian. Jadi, *Strip Story* adalah bagian dari cerita. Bagian atau potongan cerita ditulis dalam bagian lembar kertas untuk

disebarkan kesemua siswa di kelas. *Strip Story* adalah dialog pendek atau cerita dengan setiap baris diketik pada kertas terpisah”. *Strip story* adalah “potongan-potongan yang sering digunakan dalam pengajaran bahasa asing. Disamping murah dan mudah untuk dibuat, teknik strip story sederhana dan tidak memerlukan keterampilan khusus untuk menggunakannya” (Arsyad 2009, h. 122).

Hermawan (2013) menyatakan *Strip story* adalah kepingan-kepingan kertas yang bisa menampilkan pesan yang mudah dibaca dan dipahami oleh peserta didik. Penggunaan *Strip Story* berdasarkan pada pemikiran bahwa tujuan utama komunikasi didalam kelas adalah agar peserta didik dapat dengan mudah mengemukakan pikiran dengan bahasa asing, tidak sungkan, atau malu.

Arsyad (2010), menyatakan *Strip story* dengan memakai media kepingan kertas mula-mula dicetuskan oleh Prof.R.E Gibson dalam majalah TESL Quarterly yang kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh Mary Ann dan John Boyd dalam TESOL Newsletter dan dijelaskan dengan pengalaman langsung dilapangan oleh Carol Lamelin di majalah yang sama. menyatakan *Strip story* untuk membuat siswa menghafal dan membaca ayat-ayat suci Al-Qur’an tanpa terkesan membosankan dan terpaksa. *Strip story* dapat digunakan untuk mata pelajaran hadis, kisah-kisah nabi, imlah Qur’an, bacaan dalam shalat; mahfudhat, dan lain-lain.

Berdasarkan Uraian diatas media *strip story* adalah media yang mencakup tiga ranah gaya belajar seorang siswa seperti gaya belajar Visual, Auditori, dan kinestetik yang bisa mengatasi semua model gaya belajar siswa. Media *strip story* ini membuat siswa saling bekerja sama walaupun dengan gaya belajar

siswa berbea-beda. Kemudian peserta didik juga mampu menghafal dengan mudah tanpa membawa buku dan media *strip story* bisa menampilkan pesan yang mudah dibaca dan dipahami oleh peserta didik, dengan itu penulis ingin menerapkan media *strip story* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Teknik *Strip Story* mempermahir peserta didik menyusun kalimat atau ayat-ayat menjadi satu untaian surah atau cerita.

2.3.4 Langkah-Langkah Penggunaan Media *Strip Story*

Langkah-langkah penggunaan dan pembuatan media pembelajaran *Strip Story*:

- 2.3.4.1 Guru mempersiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam pembelajaran peserta didik dalam kondisi siap melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- 2.3.4.2 Guru memilih cerita yang bersambung rapi, yang kira-kira dapat dibagi rata ceritanya kepada peserta didik.
- 2.3.4.3 Lembaran cerita itu dipotong-potong menjadi satu kepingan kertas/karton untuk paragraph (atau sebagian dari paragraph)
- 2.3.4.4 Potongan-potongan kertas/ karton yang berisi cerita itu dibagikan secara acak kepada peserta didik.
- 2.3.4.5 Guru meminta peserta didik agar menghafal masing-masing cerita yang sudah guru bagikan dalam sekejap (1-2 menit). Peserta didik dilarang menulis apa-apa atau memperlihatkan kepada peserta didik lainnya.
- 2.3.4.6 Guru meminta peserta didik agar kertas/ karton mereka dikumpulkan kembali agar setiap peserta didik dapat berpartisipasi aktif untuk menghasilkan suatu sambungan cerita yang teratur dan benar sesuai dengan cerita yang ada dibuku.
- 2.3.4.7 Setelah menentukan cara atau dasar pengelompokan, peserta didik akan berusaha mencari peserta didik yang akan bergabung dalam kelompoknya.
- 2.3.4.8 Guru menyuruh peserta didik untuk mulai menyusun cerita itu secara berurutan.
- 2.3.4.9 Guru bersama dengan peserta didik menemukan urutan-urutan cerita yang benar.
- 2.3.4.10 Setelah tugas-tugas itu dilakukan oleh peserta didik, guru sebaiknya memperlihatkan cerita yang utuh melalui karton yang agak besar. (Arsyad, 2010, h. 117).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti menggunakan langkah – langkah tersebut agar sesuai dengan tujuan yang akan dicapai yang menunjukkan pada indikator materi yang peneliti buat.

2.3.5 Gaya Belajar

Gaya belajar merupakan cara seseorang dalam mencari pengetahuan baik dengan cara melihat, mendengar, dan bergerak untuk menambah atau mengembangkan pengetahuannya.

(Bire dkk, 2014), menyatakan bahwa Gaya belajar merupakan salah satu yang dimiliki oleh setiap individu dalam menyerap, mengatur, dan mengolah informasi yang diterima yang diterima. Gaya belajar yang sesuai adalah kunci keberhasilan siswa dalam belajar. Penggunaan gaya belajar yang dibatasi hanya dalam satu gaya, terutama yang bersifat verbal atau auditorial, tentunya dapat menyebabkan banyak perbedaan dalam menyerap informasi. Oleh karena itu dalam kegiatan belajar, siswa harus dibantu dan didaraskan untuk mengenali gaya belajar yang sesuai dengan dirinya sendiri agar hasil belajar bisa maksimal.

Menurut De Potter dalam bukunya Tutik Rachmawati dan Daranto (2015) yang berjudul “Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik” Terdapat 3 modalitas (tipe) dalam gaya belajar yaitu Visual, Auditori dan Kinestetik. Pelajar visual belajar melalui apa yang mereka lihat. Auditori belajar dengan cara mendengar dan kinestetik belajar lewat gerak dan menyentuh.

(Rahmawati & Darmawati 2015) Gaya belajar visual memiliki ciri mengingat apa yang mereka lihat, seperti bahasa tubuh atau ekspresi muka gurunya, diagram, buku pelajaran bergambar atau video. Dan gaya belajar Auditorial memiliki ciri seperti lebih suka berbicara sendiri, lebih menyukai

ceramah atau seminar dari pada membaca buku, atau lebih suka berbicara dari pada menulis. Sedangkan gaya belajar kinestetik mempunyai ciri saat berpikir lebih baik ketika bergerak atau berjalan, menggerakkan anggota tubuh ketika berbicara dan merasa sulit duduk diam.

Jadi dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran perlu menggunakan model pembelajaran yang melibatkan potensi siswa secara keseluruhan yaitu potensi pendengaran, penglihatan, dan gerak motorik. Seperti model pembelajaran media *Strip Story* yang peneliti gunakan telah mencakup semua potensi yang dimiliki setiap peserta didik karena media *Strip story* tidak hanya membuat peserta didik untuk melihat dan mendengarkan bagaimana penjelasan materi dari seorang guru tetapi juga membuat siswa untuk bergerak aktif saling berdiskusi dan mempresentasikan hasil yang mereka diskusikan kemudian melakukan tanya jawab antar kelompok jadi media *Strip Story* ini sangat membantu siswa untuk belajar dalam waktu yang sama walaupun dengan gaya belajar siswa yang berbeda-beda.

2.3.6 Kelebihan dan Kekurangan Media *Strip Story*

Berikut adalah kelebihan menggunakan media *Strip Story* yaitu:

- 2.3.6.1 Peran guru sebagai salah satu fasilitator pembelajaran, dan peserta didik dapat saling belajar.
- 2.3.6.2 Para peserta didik memiliki pengaruh langsung pada komunikasi aktif.
- 2.3.6.3 Kegiatan pada pembelajaran menggunakan *Strip Story* akan menyenangkan.
- 2.3.6.4 *Strip Story* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berbicara bebas/mengembangkan ide-ide untuk menceritakan kembali.
- 2.3.6.5 Dalam aktivitas pembelajaran dengan menggunakan media *Strip Story* dapat meningkatkan proses belajar bukan hanya individu tetapi juga kelompok.

Selain kelebihan terdapat juga kekurangan, antara lain sebagai berikut:

- 2.3.6.1 Butuh waktu lama untuk mengatur dan memahami peserta didik.
- 2.3.6.1 Penulis harus memiliki kemampuan untuk menghabiskan waktu luang sendiri dirumah untuk mencari bahan yang cocok. (Siti, 2019),

2.4 Hakekat Pendidikan Agama Islam

2.4.1 Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama Islam merupakan usaha sadar pendidikan dalam menyalurkan ilmu agama kepada peserta didik agar kelak menjadi generasi yang berintelektual, dan berakhlak mulia dan selalu hidup sesuai dengan ajaran-ajaran agama Islam.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. (Anonim 2003, Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1)

Tayar Yusuf mengartikan Pendidikan Agama Islam sebagai usaha sadar generasi tua untuk mengalihkan pengalaman, pengetahuan, kecakapan, dan keterampilan kepada generasi muda agar kelak menjadi manusia muslim, bertakwa kepada Allah Swt. berbudi pekerti luhur, dan berkepribadian yang memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam dalam kehidupannya. Sedangkan menurut A.Tafsir “pendidikan Agama Islam adalah bimbingan yang diberikan seseorang kepada seseorang agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran Islam” (Ajid 2014, h. 12)

Jadi, Pendidikan Agama Islam merupakan usaha sadar yang dilakukan pendidik dalam mempersiapkan peserta didik untuk meyakini, memahami, dan

mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau pelatihan yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

2.4.2 Fungsi pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam untuk sekolah/madrasah berfungsi sebagai berikut.

- 2.4.2.1 **Pengembangan**, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah Swt. yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Pada dasarnya dan pertama-tama kewajiban menanamkan keimanan dan ketakwaan dilakukan oleh setiap orangtua dalam keluarga. Sekolah berfungsi untuk menumbuhkembangkan lebih lanjut dalam diri anak melalui bimbingan, pengajaran, dan pelatihan agar keimanan dan ketakwaan tersebut dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangannya.
- 2.4.2.2 **Penanaman nilai** sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.
- 2.4.2.3 **Penyesuaian mental**, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam.
- 2.4.2.4 **Perbaikan**, yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan, dan kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman, dan pengalaman ajaran dalam kehidupan sehari-hari.
- 2.4.2.5 **Pencegahan**, yaitu untuk menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.
- 2.4.2.6 **Pengajaran** tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum (alam nyata dan nirnyata), sistem dan fungsionalnya.
- 2.4.2.7 **Penyaluran**, yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang Agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain. (Indrianto, 2020).

Jadi pendidikan agama Islam sangat penting untuk mengembangkan pemahaman peserta didik terkait dengan keyakinan kepada Allah SWT. Sehingga siswa mampu menjalankan kehidupan sehari-harinya sesuai dengan ajaran agama Islam.

2.5 Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian yang relevan merupakan deskripsi hubungan antara masalah yang diteliti dengan kerangka teoritik yang dipakai, serta hubungannya dengan penelitian terdahulu yang relevan. Maka, sebagai bahan perbandingan dalam penelitian ini, peneliti mengemukakan penelitian yang terdahulu yang relevan.

2.5.1 Passya, (2014) dalam penelitian yang berjudul "Penerapan Media

Pembelajaran *Strip Story* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas 11 MTs" Tujuan Penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Metode Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan di MTs Daniyah Putri Pekan Baru, Populasi Dalam Penelitian ini adalah siswa Kelas 11 MTs Daniyah Putri Pekan Baru.

2.5.2 Saputri (2019) dalam Penelitian yang berjudul "Ekperimentasi Media

Strip Story Terhadap Pemahaman Teks Bahasa Arab Siswa Kelas VIII C MTs Mu'allimin Parakan Temanggung Tahun Ajaran 2013/2014". Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan Motivasi belajar siswa dalam pelajaran *qiro'ah*. Metode penelitian ini menggunakan penelitian Kuantitatif dengan menggunakan penelitian eksperimen, populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII C dan kelas VIII MTs Mu'allimin Parakan Temanggung.

2.5.3 Yulaefien (2014) dalam penelitian yang berjudul "penggunaan Media

Strip Story pada pembelajaran Al-Qur'an Al-Hadis di Marasah Tsanawiyah Negri Rowokete Kabupaten Kebumen". Tujuan penelitian ini

adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan media strip story. Metode Penelitian ini menggunakan Penelitian Kualitatif Yang bersifat deskriptif. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa dikelas VIII B dan C.

Tabel 2.1
Perbandingan penelitian

No	Nama penelitian dan judul penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Murni Haryi Passya, Skripsi, berjudul "Penerapan Media Pembelajaran <i>Strip Story</i> Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas 11 MTs"	1. Sama-sama Menggunakan strategi <i>Strip Story</i> 2. Sama-sama berfokus pada hasil belajar siswa	1. Pada penelitian Murni Haryi Passya, berfokus pada mata pelajaran Bahasa Arab Siswa Kelas 11 MTs
2	Renda Saputri (2014) Skripsi, berjudul "Ekperimentasi Media <i>Strip Story</i> Terhadap Pemahaman Teks Bahasa Arab Siswa Kelas VIII C MTs Mu'allimin Parakan Temanggung Tahun Ajaran 2013/2014".	1. Menggunakan Strategi <i>Strip Story</i>	1. Penelitian Renda Saputri berfokus pada Peningkatan Motivasi Siswa
3	Ayu Yulaefien (2014), Skripsi, berjudul "penggunaan Media <i>Strip Story</i> pada pembelajaran Al-Qur'an Al-Hadis di Marasah Tsanawiyah Negeri Rowokete Kabupaten Kebumen"	1. Menggunakan Strategi <i>Strip Story</i> yang sama.	1. Penelitian Ayu Yulaefien, adalah penelitian kualitatif

2.6 Kerangka Berpikir

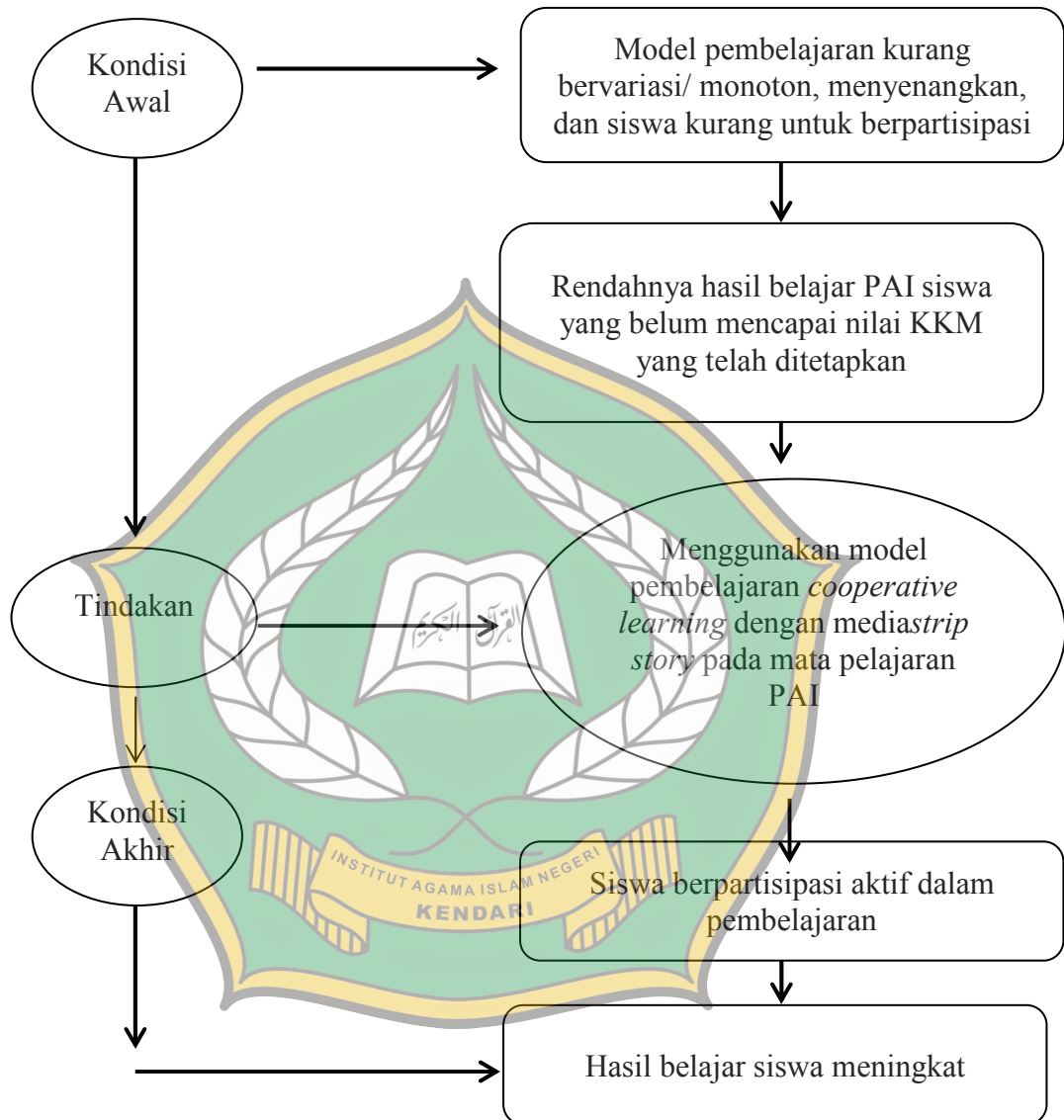
Kerangka berpikir merupakan strategi atau cara seorang pendidik untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran dengan mudah dan cepat sesuai yang telah direncanakan.

Menurut Syah (2017), taraf keberhasilan siswa dalam belajar sangat dipengaruhi strategi belajar yang diterapkan oleh guru. Untuk dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar Pendidikan Agama Islam, guru harus melakukan banyak cara untuk memaksimalkan motivasi siswa dalam belajar dan hasil belajar, salah satunya melalui variasi model pembelajaran.

Motivasi belajar tersebut dapat ditunjukkan dari keaktifan siswa dan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yang kemudian ditunjukkan dari hasil belajar siswa seperti nilai yang diperoleh setelah dilaksanakan tes. Guru diharapkan dapat memilih model pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga dapat menciptakan situasi pembelajaran yang lebih banyak melibatkan aktivitas belajar siswa. Model *strip story* diprediksi dapat menjadi salah satu model pembelajaran yang mampu menyelesaikan permasalahan di sekolah. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai pemberian tindakan yang dilakukan pada penelitian ini menyangkut peningkatan motivasi belajar siswa dengan menerapkan model *cooperative learning* dengan media *strip story* secara berulang-ulang untuk memperoleh hasil yang optimal. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini direncanakan berbentuk kolaboratif, artinya penelitian ini melibatkan guru sebagai observer dan rekan diskusi dalam merancang tahapan pembelajaran dan evaluasi hasil pembelajaran dalam bentuk refleksi mengajar.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMPN SATAP 18 Konselel, maka kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.1 di bawah ini:

Gambar 2.1



2.7 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka peneliti merasa perlu memberikan hipotesis sebagai jawaban sementara, bahwa model pembelajaran *cooperative learning* dengan media *strip story* dapat meningkatkan hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa SMPN SATAP 18 Konselel.