

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Deskripsi Hasil Belajar

##### 1. Pengertian Belajar

Sebagian orang beranggapan bahwa belajar adalah semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi atau materi pelajaran. orang yang beranggapan demikian biasanya akan segera merasa bangga ketika anak-anaknya telah mampu menyebutkan kembali secara lisan (*verbal*) sebagian besar informasi yang terdapat dalam buku teks atau yang diajarkan oleh guru.

Belajar adalah suatu kata yang sudah akrab dengan semua lapisan masyarakat. bagi para pelajar atau mahasiswa kata “belajar” merupakan kata yang tidak asing. Bahkan sudah merupakan bagian yang sudah tidak terpisahkan dari semua kegiatan mereka dalam menuntut ilmu dilembaga pendidikan formal. Kegiatan belajar mereka lakukan setiap waktu sesuai dengan keinginan.

Belajar bukanlah sekedar mengumpulkan pengetahuan, belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku. Aktivitas mental yang terjadi karna adanya interaksi individu dengan lingkungan yang disadari.<sup>7</sup>

---

<sup>7</sup> Wina Sanjaya, *Kurikulum Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009) h. 229

Untuk melengkapi pengertian mengenai makna belajar, perlu kirannya dikemukakan prinsip-prinsip yang berkaitan dengan belajar. Prinsip belajar adalah konsep-konsep yang harus diterapkan di dalam proses belajar mengajar. Seorang guru akan dapat melaksanakan tugasnya dengan baik apabila ia dapat menerapkan cara mengajar sesuai dengan prinsip-prinsip belajar.

Menurut Soekamto dan Winataputra ada beberapa prinsip dalam belajar, yaitu :

- a. Apapun yang dipelajari siswa, dialah yang harus belajar, bukan orang lain. Untuk itu siswalah yang harus bertindak aktif.
- b. Setiap siswa belajar sesuai dengan tingkat kemampuannya.
- c. Siswa akan dapat belajar dengan baik bila mendapat penguatan langsung pada setiap langkah yang dilakukan selama proses belajar.
- d. Penguasaan yang sempurna dari setiap langkah yang dilakukan siswa akan membuat proses belajar lebih berarti.
- e. Motivasi belajar siswa akan meningkat apabila ia diberi tanggung jawab dan kepercayaan penuh atas belajarnya.<sup>8</sup>

Menurut shaleh mendefinisikan hasil belajar adalah:

Sesungguhnya belajar adalah perubahan tingkah laku pada hati (jiwa) pelajar berdasarkan pengetahuan yang sudah dimiliki menuju perubahan baru. Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai tujuan-tujuan instruksional.<sup>9</sup>

Menurut beberapa pendapat para ahli tentang belajar dapat peneliti simpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan menuntut ilmu yang dilakukan oleh individu di lembaga formal maupun nonformal setiap waktu yang diinginkan. Agar dapat menimbulkan pola perilaku yang baik yang dapat diterapkan di lingkungan bermasyarakat, mengajarkan kepada peserta didik menjadi seseorang yang dapat bertanggung jawab dan mampu dipercaya oleh orang lain.

<sup>8</sup> Soekamto, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Cet 1: Yogyakarta: teras, 2012), h. 17

<sup>9</sup> Shaleh Abdul Aziz dan Abdul Aziz Majid (Mesir: Darul Ma'arif, t.th), h. 169.

## 2. Tujuan Belajar

Tujuan belajar dimaksudkan untuk memberikan landasan belajar, yaitu dari bekal pengetahuan yang sudah dimiliki peserta didik sampai ke pengetahuan berikutnya. Hal ini dimaksudkan agar dalam benak peserta didik terkonsentrasikan hasil belajar yang harus menerima materi pelajaran yang akan disampaikan oleh guru.

Dalam usaha pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan (kondisi) belajar yang lebih kondusif. Hal ini akan berkaitan dengan mengajar. Mengajar diartikan sebagai suatu usaha pencapaian sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar. Sistem lingkungan belajar ini sendiri terdiri atau dipengaruhi oleh berbagai komponen yang masing-masing akan saling mempengaruhi. Komponen-komponen itu misalnya tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, materi yang ingin diajarkan, guru dan siswa yang memainkan peranan serta dalam hubungan sosial tertentu, jenis kegiatan yang dilakukan serta sarana dan prasarana belajar mengajar yang tersedia.

Mengenai tujuan-tujuan belajar itu sebenarnya sangat banyak dan bervariasi. Tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Dengan kata lain, untuk mencapai tujuan belajar tertentu harus diciptakan lingkungan belajar yang tertentu pula. Tujuan belajar untuk pengembangan nilai afeksi memerlukan penciptaan sistem lingkungan yang berbeda dengan sistem yang dibutuhkan untuk tujuan belajar pengembangan gerak, dan begitu seterusnya.

Dapat peneliti simpulkan bahawa tujuan belajar memberikan bekal pengetahuan kepada peserta didik untuk dapat mengembangkan nilai dan moral, dengan adanya tujuan belajar maka dengan mudah guru mengajar materi pembelajaran kepada peserta didik sesuai dengan tujuan pembelajaran. Tujuan belajar akan tercapai apabila diciptakan lingkungan belajar yang aktif, kondusif dan dapat memotivasi peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran.

### 3. Ciri-ciri Belajar

Perubahan perilaku yang terjadi merupakan usaha sadar dan disengaja dari individu yang bersangkutan. Bertambahnya pengetahuan atau keterampilan yang dimiliki pada dasarnya merupakan kelanjutan dari pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh sebelumnya, setiap perilaku yang terjadi dapat bersifat normatif dan menunjukkan kearah kemajuan.

Setiap perubahan perilaku yang terjadi dapat dimanfaatkan untuk kepentingan hidup individu yang bersangkutan, baik untuk kepentingan masa sekarang maupun masa mendatang. Perilaku yang diperoleh dari proses belajar cenderung menetap dan menjadi bagian yang melekat dalam dirinya.

Bahrudin menyimpulkan ada beberapa ciri-ciri belajar :

- a. Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku
- b. Perubahan tingkah laku relative permanent
- c. Perubahan tingkah laku tidak harus segera dapat diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial
- d. Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman
- e. Pengalaman atau latihan itu dapat memberi penguatan. Sesuatu yang memperkuat itu akan memberikan semangat atau dorongan untuk mengubah tingkah laku.<sup>10</sup>

<sup>10</sup> . Bahrudin, *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*, (Jakarta : Kata Pena, 2015) h.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perubahan perilaku belajar bukan hanya sekedar memperoleh pengetahuan semata tetapi termaksud memperoleh pula perubahan dalam sikap dan keterampilannya. Perilaku individu yang bersangkutan aktif berupaya melakukan perubahan.

Adapun ciri-ciri perubahan khas yang menjadi karakteristik perilaku belajar yang penting adalah :

- a. Perubahan intensional dalam arti bukan pengalaman atau praktik yang dilakukan dengan sengaja dan disadari, atau dengan kata lain bukan kebetulan.
- b. Perubahan positif dan aktif dalam arti baik, bermanfaat, serta sesuai dengan harapan. Adapun perubahan aktif artinya tidak terjadi dengan sendirinya seperti karena proses kematangan, tetapi karena usaha siswa itu sendiri.
- c. Perubahan efektif dan fungsional dalam arti perubahan tersebut membawa pengaruh, makna, dan manfaat tertentu bagi siswa. Perubahan proses belajar fungsional dalam arti bahwa ia relative menetap dan setiap saat apabila dibutuhkan, perubahan tersebut dapat diproduksi dan dimanfaatkan.

#### 4. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Nana Sudjana mendefinisikan hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik.<sup>11</sup> Sejalan dengan pendapat di atas Dimiyati dan Mudjiono juga menyebutkan.

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.<sup>12</sup>

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, peneliti mengetahui bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif di MAN 1 Konsel yang mencakup tiga tingkatan yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3).

Menurut Benjamin S. Bloom ada tiga ranah hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik:

---

<sup>11</sup>Nana Sudjana, *Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), h. 3.

<sup>12</sup>Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Depdikbud, 2006), h. 3-4.

### a. Ranah Kognitif

Dalam ranah kognitif dibedakan dalam enam taraf yaitu:

- 1) Pengetahuan merupakan ingatan tentang hal-hal yang khusus maupun umum tentang metode-metode dan proses-proses atau tentang pola struktur.
- 2) Pemahaman (*comprehension*) Taraf pemahaman mencakup pengertian yang paling rendah, taraf ini berhubungan dengan sejenis pemahaman yang menunjukkan bahwa peserta didik mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat menggunakan bahan pengetahuan atau ide tertentu tanpa perlu menghubungkannya dengan bahan lain tanpa perlu melihat seluruh implikasinya.
- 3) Penerapan (*application*) mencakup digunakannya abstraksi dalam situasi yang khusus atau kongkret. abstraksi yang diterapkan dapat berbentuk prosedur, gagasan umum atau metode yang digeneralisasikan dapat juga berupa ide, prinsip-prinsip teknis.
- 4) Analisis (*analysis*) mencakup penguraian suatu ide kedalam unsur pokoknya sedemikian rupa sehingga menjadi jelas atau hubungan antara unsurnya menjadi jelas.
- 5) Sintesis mencakup kemampuan menyatukan unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga merupakan suatu keseluruhan. sintesis ini menyangkut kegiatan menghubungkan potongan-potongan, bagian-bagian, unsure-unsur, dan sebagainya serta menyusunnya sedemikian rupa sehingga terbukalah pola atau struktur yang sebelumnya belum tampak jelas.
- 6) Evaluasi menyangkut penilaian bahan dan metode untuk mencapai tujuan tertentu. penilaian kuantitatif dan penilaian kualitatif diadakan untuk melihat sejauh mana bahan dan metode memenuhi kriteria tertentu.<sup>13</sup>

### b. Ranah afektif

- 1) Menerima (*receiving*) Menunjuk pada kesadaran peserta didik untuk memperhatikan gejala atau stimulus tertentu. ”dipandang dari segi pengajaran jenjang ini berhubungan dengan menimbulkan, mempertahankan dan mengarahkan perhatian peserta didik. hasil belajarnya bahwa sesuatu itu ada sampai kepada minat khusus dari pihak peserta didik.
- 2) Menjawab (*responding*) Kemampuan ini bertujuan dengan partisipasi peserta didik, pada tingkat ini peserta didik tidak hanya menghadiri suatu fenomena tetapi juga mereaksi terhadapnya dengan salah satu cara. hasil belajar jenjang ini dapat menekankan kemauan untuk menjawab/kepuasan dalam menjawab.

---

<sup>13</sup>Wahidmurni, dkk, *Evaluasi Pembelajaran Kompetensi dan Praktik* (Yogyakarta: Nuha Litera, 2010), h. 18.

- 3) Menilai (*valuing*) Berkenaan dengan pemberian nilai terhadap suatu gejala, objek atau tingkah laku tertentu. mencakup kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu untuk membawa diri sesuai dengan penilaian itu.
- 4) Organisasi (*organization*) dalam mempelajari nilai-nilai, peserta didik menghadapi situasi yang mengandung lebih dari satu nilai. karena itu peserta didik perlu mengorganisasikan nilai-nilai itu menjadi suatu sistem sehingga nilai-nilai sejarah yang lebih memberikan pengarahan kepadanya. Karakteristik nilai yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang yang mempengaruhi pola kepribadiannya.<sup>14</sup>

#### c. Ranah Psikomotorik

- 1) Persepsi (*perception*) adalah penggunaan indra tubuh untuk memperoleh pegangan dalam membimbing kegiatan motoris.
- 2) Kesiapan (*set*) adalah kesiapan yang bertindak.
- 3) Gerakan terbimbing (*guided response*) adalah peniruan dan pengurangan tindakan yang kongkrit.
- 4) Gerakan yang terbiasa (*mechanism*) yaitu membiasakan tindakan-tindakan dan memvariasikan tindakan tersebut kearah yang lebih luas.<sup>15</sup>

### 5. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Secara global faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik dapat dibedakan menjadi 3 macam yaitu : faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar.

#### a. Faktor Internal Peserta Didik

Faktor internal ini terdiri dari dua faktor yaitu faktor fisiologi dan psikologis. Adapun pengertian dari kedua faktor tersebut sebagai berikut:

1. Faktor Fisiologis. Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani dan sebagainya. Hal tersebut dapat mempengaruhi peserta didik dalam menerima materi pelajaran.

<sup>14</sup>*Ibid.*, 18

<sup>15</sup>. *Loc. It.*,



2. Faktor Psikologis. Setiap individu dalam hal ini peserta didik pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentunya hal ini turut mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi (IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif dan daya nalar peserta didik.

#### **b. Faktor Eksternal**

1. Faktor Lingkungan. Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini meliputi lingkungan fisik dan lingkungan sosial. Lingkungan alam misalnya suhu, kelembaban dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruangan yang kurang akan sirkulasi udara akan sangat berpengaruh dan akan sangat berbeda pada pembelajaran pada pagi hari yang kondisinya masih segar dan dengan ruangan yang cukup untuk bernafas lega.
2. Faktor Instrumental. Faktor-faktor instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan.

Faktor-faktor instrumental ini berupa kurikulum, sarana dan guru.<sup>16</sup>

Menurut Muhibbin Syah, menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni : 1. Faktor internal (faktor dari dalam siswa), yakni kondisi jasmani dan rohani siswa. 2. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa. 3. Faktor pendekatan belajar (approach to learning), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.<sup>17</sup>

<sup>16</sup>Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21* (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 124.

<sup>17</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), h. 144.

Tohirin membagi faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menjadi dua aspek, yakni: (a) Aspek Fisiologis Aspek fisiologis meliputi keadaan atau kondisi umum jasmani seseorang. Berkaitan dengan ini, kondisi organ-organ khusus seperti tingkat kesehatan pendengaran, penglihatan juga sangat mempengaruhi siswa dalam menyerap informasi atau pelajaran. (b) Aspek Psikologis Aspek psikologis meliputi tingkat kecerdasan/ intelegensi, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa, motivasi, perhatian, kematangan dan kesiapan.<sup>18</sup>

Berdasarkan beberapa pendapat ahli yang telah dikemukakan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa dapat dibagi ke dalam dua faktor yaitu *Pertama*, faktor internal antara lain: kondisi jasmani dan rohani siswa, kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, minat, latihan dan kebiasaan belajar, motivasi pribadi dan konsep diri. *Kedua*, faktor eksternal antara lain: kondisi keluarga, pendekatan belajar, guru dan cara mengajarnya, kesempatan yang tersedia, motivasi sosial dan kondisi lingkungan.

### **3. Ruang Lingkup Hasil Belajar Siswa**

Seseorang dapat dikatakan telah berhasil dalam belajar jika mampu menunjukkan adanya perubahan dalam dirinya. Perubahan-perubahan tersebut dapat ditunjukkan diantaranya dari kemampuan berpikirnya, keterampilannya, atau sikapnya terhadap suatu obyek. Perubahan dari hasil belajar ini dalam Taxonomi Bloom dikelompokkan dalam tiga ranah (domain), yakni: domain kognitif (kemampuan berpikir), domain afektif (sikap) dan domain psikomotorik (keterampilan).

---

<sup>18</sup>Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Agama Islam* (Jakarta: Raja Grafindo Perdasa, 2006), h. 127.

Dalam pelaksanaan penilaian ketiga ranah atau domain penilaian hasil belajar di atas, harus dinilai secara menyeluruh, sebab prestasi belajar siswa seharusnya menggambarkan perubahan menyeluruh sebagai hasil belajar siswa. Untuk itulah guru dituntut untuk memahami dan menguasai beberapa teknik untuk menilai beberapa aspek perubahan belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengetahui bahwa ruang lingkup hasil belajar siswa itu terbagi menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Kemudian masing-masing setiap tingkatan dalam setiap ranah atau domain menuntut kemampuan atau kecakapan yang berbeda-beda dari setiap siswa untuk memberikan respon terhadapnya. Semakin tinggi tingkatan yang dituntut semakin tinggi pula tingkat kekomplekan jawaban atau respon yang dikehendaki. Untuk kepentingan ini, maka seorang guru harus memahami bahwa semakin rendah tingkatan yang diujikan, maka seharusnya semakin rendah pula bobot skor yang diberikan; demikian sebaliknya bahwa semakin tinggi tingkatan yang diujikan, maka seharusnya semakin tinggi pula bobot skor yang diberikan.

#### **4. Pentingnya Penilaian Hasil Belajar**

Menurut Suharismi guru maupun pendidik lainnya perlu mengadakan penilaian terhadap hasil belajar siswa karena dalam dunia pendidikan, khususnya dunia persekolahan penilaian hasil belajar mempunyai makna yang penting, baik bagi siswa, guru maupun sekolah. Adapun makna penilaian bagi ketiga pihak tersebut adalah:

### 1. Makna bagi siswa

Dengan diadakannya penilaian hasil belajar, maka siswa dapat mengetahui sejauh mana telah berhasil mengikuti pelajaran yang disajikan oleh guru. Hasil yang diperoleh siswa dari penilaian hasil belajar ini ada dua kemungkinan:

- a. Memuaskan, jika siswa memperoleh hasil yang memuaskan dan hasil itu menyenangkan tentu kepuasan itu ingin diperolehnya lagi pada kesempatan lain waktu. Akibatnya, siswa akan mempunyai motivasi yang cukup besar untuk belajar lebih giat, agar lain kali mendapat hasil yang lebih memuaskan.
- b. Tidak Memuaskan, jika siswa tidak puas dengan hasil yang diperoleh, ia akan berusaha agar lain kali keadaan itu tidak terulang lagi. Maka ia selalu belajar giat. Namun demikian, dapat juga sebaliknya.

### 2. Makna Bagi Guru

- a. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh, guru akan dapat mengetahui siswa-siswa mana yang sudah berhak melanjutkan pelajarannya karena sudah berhasil mencapai KKM kompetensi yang diharapkan, maupun mengetahui siswa-siswa yang belum berhasil mencapai KKM kompetensi yang diharapkan. Dengan petunjuk ini guru dapat memusatkan perhatiannya kepada siswa-siswa yang belum berhasil mencapai KKM kompetensi yang diharapkan.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup>Eko Puto Widoyoko, *Evaluasi Program Pembelajaran (Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik)* (Cet. 1; Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), h. 36-37.

- b. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh, guru akan dapat mengetahui apakah pengalaman belajar (materi pelajaran) yang disajikan sudah tepat bagi siswa sehingga untuk kegiatan pembelajaran di waktu yang akan datang tidak perlu diadakan perubahan.
- c. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh, guru akan dapat mengetahui apakah strategi pembelajaran yang digunakan sudah tepat atau belum. Jika sebagian besar dari siswa memperoleh hasil penilaian yang kurang baik maupun jelek pada penilaian yang diadakan, mungkin hal itu disebabkan oleh strategi atau metode pembelajaran yang kurang tepat. Apabila demikian halnya, maka guru harus introspeksi diri dan mencoba mencari strategi lain dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

### **3. Makna Bagi Sekolah**

- a. Apabila guru-guru mengadakan penilaian dan diketahui bagaimana hasil belajar siswa-siswanya, maka akan diketahui pula apakah kondisi belajar maupun kultur akademik yang diciptakan, oleh sekolah sudah sesuai dengan harapan atau belum. Hasil belajar siswa merupakan cermin kualitas suatu sekolah.
- b. Informasi suatu hasil penilaian yang diperoleh dari tahun ke tahun dapat digunakan sebagai pedoman bagi sekolah untuk mengetahui apakah yang dilakukan oleh sekolah sudah memenuhi standar pendidikan sebagaimana dituntut Standar Nasional Pendidikan (SNP) atau belum. Pemenuhan berbagai standar akan terlihat dari bagusnya hasil penilaian belajar siswa.

- c. Informasi hasil penilaian yang diperoleh dapat dijadikan sebagai pertimbangan bagi sekolah untuk menyusun berbagai program pendidikan di sekolah untuk masa-masa yang akan datang.<sup>20</sup>

**B. Deskripsi Pembelajaran Fiqhi**

**1. Pengertian Pembelajaran Fiqhi**

Didalam Al-Qur'an tidak kurang dari 19 ayat yang berkaitan dengan kata *Fiqhi* dan semuanya dalam bentuk kata kerja, seperti didalam surat at-taubah ayat 122.



Terjemahan:

Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya.<sup>21</sup>

Dari ayat ini, dapat ditarik satu pengertian bahwa Fiqhi itu berarti mengetahui, memahami, dan mendalami ajaran-ajaran agama secara keseluruhan. Jadi pengertian Fiqhi artinya paham, menurut abdul wahab khalaf yang dikutip oleh Ahmad Rofiq. Fiqhi adalah "hukum-hukum sya'ra yang bersifat praktis (Amaliah) yang diperoleh dari dalil-dalil yang rinci. Oleh karena itu, Fiqhi merupakan salah satu bidang studi islam yang paling dikenal oleh masyarakat. Hal ini antara lain karena Fiqhi terkait langsung dengan kehidupan

<sup>20</sup>Ibid., h. 38-39.

<sup>21</sup> Abudin Nata, *Metodologi Studi Islam* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009), h. 29

masyarakat, dari sejak lahir sampai dengan meninggalkan dunia manusia selalu berhubungan dengan Fiqhi. maka Fiqhi dikategorikan sebagai ilmu al-hal, yaitu ilmu yang berkaitan dengan tingkah laku kehidupan manusia, dan termaksud ilmu yang wajib dipelajari, karena dengan ilmu itu pula seseorang baru dapat melaksanakan kewajibannya mengabdikan kepada Allah melalui ibadah sholat, zakat, puasa, haji, dan sebagainya.<sup>22</sup>

Mata pelajaran *Fiqhi* dalam kurikulum Madrasah Aliyah adalah salah satu bagian dari pendidikan agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengamalkan hukum Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan.

Dari pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa maka pembelajaran Fiqih adalah jalan yang dilakukan secara sadar, terarah dan terancang mengenai hukum-hukum Islam yang berhubungan dengan perbuatan mukallaf baik bersifat ibadah maupun muamalah yang bertujuan agar anak didik mengetahui, memahami serta melaksanakan ibadah sehari-hari.

## **2. Tujuan Pembelajaran Fiqhi**

Sedangkan tujuan dari Pendidikan Islam adalah kepribadian muslim yaitu suatu kepribadian yang seluruh aspeknya dijiwai oleh ajaran Islam. Tujuan pendidikan Islam dicapai dengan pengajaran Islam, jadi tujuan pengajaran Islam merupakan bentuk operasional pendidikan Islam.

---

<sup>22</sup> Ibid. h. 295

Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT, dalam Surat Adz-dzariyat: 56



Terjemahan: Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku.

Pembelajaran Fiqih merupakan bagian dari pendidikan Agama Islam yang bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik dalam aspek hukum baik yang berupa ajaran ibadah maupun muamalah sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketaqwaannya kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Mata pelajaran Fiqhi dimadrasah Aliyah adalah salah satu mata pelajaran pendidikan agama islam yang merupakan peningkatan dari Fiqhi yang telah dipelajari oleh peserta didik dimadrasah tsanawiyah/smp.peningkatan tersebut dilakukan dengan cara mempelajari,memperdalam serta memperkaya kajian Fiqhi baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah,yang dilandasi oleh prinsip-prinsip dan kaidah-kaidaj usul Fiqhi serta menggali tujuan dan hikmahnya,sebagai persiapan untuk melanjutkan kependidikan yang lebih tinggi dan untuk hidup bermasyarakat.<sup>23</sup>

---

<sup>23</sup>Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Agama Islam* (Jakarta: Raja Grafindo Perdasa, 2006), h. 127.



Secara substansi, mata pelajaran Fiqhi memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktikkan dan menerapkan hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari sebagai perwujudan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri manusia itu sendiri.

Mata pelajaran Fiqhi di madrasah Aliyah bertujuan untuk :

1. Mengetahui dan memahami prinsip-prinsip, kaidah-kaidah dan tata cara pelaksanaan hukum Islam baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah untuk dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial.
2. Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dan baik, sebagai perwujudan dari ketaatan dalam menjalankan ajaran agama Islam baik dalam hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, dan makhluk lainnya maupun hubungan dengan lingkungannya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran mata pelajaran Fiqhi bertujuan untuk memberikan kemampuan dasar kepada peserta didik dalam pemahaman, dan mengetahui tata cara pelaksanaan maupun hukum-hukum Islam agar dapat diterapkan di dalam kehidupan bermasyarakat.

## C. Deskripsi Media Pembelajaran

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti „tengah“, „perantara“ atau „pengantar“. Mengenai batasan media Gerlach dan Ely sebagaimana dikutip oleh Arsyad mengemukakan bahwa, media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi sehingga siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus, media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk memproses dan menyusun kembali informasi baik yang bersifat visual maupun verbal.<sup>24</sup>

Sadiman menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin.

Selanjutnya Schramm media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Jadi media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk pembelajaran.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat diketahui bahwa. Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif.

### 2. Prinsip Dalam Pemilihan Media Pembelajaran

---

<sup>24</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Press, 2011), h. 3.

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar, karena beranekaragamnya media tersebut maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna serta menjadikan media sebagai alat bantu yang dapat mempercepat atau mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran.<sup>25</sup>

Dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut :

- a. Ketepatan dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan instruksional yang telah ditetapkan.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahwa pelajaran yang sifatnya fakta, konsep dan generasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami.
- c. Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya-tidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu belajar.
- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya, artinya apapun jenis media yang diperlukan syarat utamanya adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran.
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.

---

<sup>25</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV. Wacana Prima, 2008), h. 36

- f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa, memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa sehingga makna yang terkandung didalamnya dapat dipahami oleh para siswa.<sup>26</sup>

### 3. Fungsi Media Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran

Pada awalnya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami.

Hamalik mengemukakan: “pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dalam minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan menafsirkan data, dan memadatkan informasi”.<sup>27</sup>

Fungsi media dalam proses belajar selain sebagai penyaji stimulus, informasi, dan sikap. Juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi, kecuali itu media mempunyai nilai-nilai praktis, yaitu:

- a. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
- b. Media dapat mengatasi ruang kelas.
- c. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya.

<sup>26</sup> Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2005), h. 5

<sup>27</sup> Arsyad, *Media Pembelajaran* (Bandung: Citra Aditnya Bakti, 1989). H. 45

- d. Media menghasilkan keseragaman pengamatan
- e. Media dapat menanamkan konsep dasar kogkrit dan realitas.
- f. Media dapat membagkitkan keinginan dan minat baru siswa.
- g. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar.
- h. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari yang kogkrit sampai yang abstrak.<sup>28</sup>

Pada saat ini media pengajaran mempunyai fugsi:

- a. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru.
- b. Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi kongkrit).
- c. Menarik perhatian siswa lebih besar (tidak membosankan).
- d. Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.
- e. Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.<sup>29</sup>

#### **4. Pengertian *Flash Card***

*Flash Card* pertama kali ditemukan oleh dokter yang bernama Gleen Doman yang hendak melakukan percobaan terhadap suatu metode yang tidak biasa yang dapat memulihkan ingatan anak-anak dari cedera otaknya. caranya dengan dokter tersebut bersama timnya membawa beberapa buah kartu yang didalamnya berisi berbagai macam huruf dan kembali memperkenalkannya kepada anak-anak tersebut. lama kelamaan terapi tersebut berhasil dilakukan dan

<sup>28</sup> Yoto Saiful Rahman, *Manajemen Pembelajaran*, (Malang : Yunizar Group 1982). h. 50

<sup>29</sup> *Ibid.* h. 24

membuahkan hasil yang signifikan. Anak-anak tersebut dapat kembali mengenal huruf dan dapat membaca seperti sedia kala.

Dari sejarah ini lah, kartu-kartu tersebut disebut *Flash Card* yang pada saat seperti ini digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran siswa.

*Flashcard* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar. *Flashcard* biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Menurut Rudi Susilana *Flash Card* merupakan media pembelajaran yang berupa kartu bergambar berukuran 25 X 30 cm. Gambar-gambar pada *Flash Card* merupakan serangkaian pesan yang disajikan dengan adanya keterangan pada setiap gambar.<sup>30</sup>

Dini Indriana juga mengungkapkan bahwa "*Flash Card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang ukurannya seukuran *post card* atau sekitar 25 X 30 cm.<sup>31</sup>

Dari beberapa pendapat di atas, dapat diketahui bahwa *Flash Card* adalah kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu.

---

<sup>30</sup>Rudi Susilana dan Cepiriyana, *Media Pembelajaran*, (surabaya : Bumi Aksara, 2011 ) h. 94.

<sup>31</sup>Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran* (Yogyakarta: Diva Press, 2011), h. 68.

*Flash card* biasanya berukuran 8 X 12 cm, 25 X 30 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

Penggunaan media *Flash Card* dalam pembelajaran merupakan suatu proses, cara menggunakan kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa dalam meningkatkan kecakapan pengenalan simbol bahan tulis dan kegiatan menurunkan simbol tersebut sampai kepada kegiatan siswa memahami arti/makna yang terkandung dalam bahan tulis.

#### **5. Kelebihan media *Flash Card***

Menurut Rudi Susilana dan CepiRiyana, *flash Card* memiliki beberapa kelebihan, antara lain: (a) mudah dibawa-bawa; (b) praktis; (c) gampang diingat; dan (d) menyenangkan.<sup>32</sup>

#### **6. Kekurangan media *Flash Card***

- a. Hanya bisa digunakan dalam pembelajaran kelompok kecil.
- b. Memerlukan perawatan yang harus teliti karena dikhawatirkan kartu akan tercecer hilang.

---

<sup>32</sup> *ibid* h. 97

## 7. Langkah-Langkah Penerapan Strategi *Flash Card*

Menurut Dina Indriana langkah-langkah penggunaan media *Flash Card* sebagai berikut:

- 1) Guru membagi siswa jadi beberapa kelompok
- 2) Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa.
- 3) Cabut kartu satu per satu setelah guru selesai menerangkan.
- 4) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang dekat dengan guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua siswa mengamati.
- 5) Jika sajian menggunakan cara permainan: (a) letakkan kartu-kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari siswa, (b) siapkan siswa yang akan berlomba, (c) guru memerintahkan siswa untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks, atau lambang sesuai perintah, (d) setelah mendapatkan kartu tersebut siswa kembali ke tempat semula/start, (e) siswa menjelaskan isi kartu tersebut.<sup>33</sup>

---

<sup>33</sup> *ibid* h. 138.



#### D. Penelitian Relevan

1. Abdul Muiz 2013 yang berjudul *implementasi model pembelajaran Flash Card untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar peserta didik kelas X diMAN demak dalam pelajaran Fikih Materi pokok Zakat semester I Tahun Ajaran 2010/2011*. Hasil penelitian menunjukkan melalui model pembelajaran *Flas Card* dengan menciptakan suasana pembelajaran aktif yang dipimpin oleh seorang guru maka suasana kelas menjadi hidup, peserta didik menjadi aktif dan hasil belajar lebih maksimal. penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu tahap pra siklus, siklus I dan siklus II. Pada tahap pra siklus, rata-rata hasil belajar 59,23 dan ketuntasan klasikal 28,95%. pada siklus I setelah menerapkan model pembelajaran *Flash Card* rata-rata hasil belajar meningkat menjadi 61,08 dan ketuntasan klasikal menjadi 48,65%. sedangkan pada siklus II setelah diadakan evaluasi pelaksanaan tindakan, rata-rata hasil belajar peserta didik adalah 78,57 dan ketuntasan klasikalnya 85,71 %. keaktifan peserta didik dari siklus I sampai siklus II yaitu dari 5,9% meningkat menjadi 7,4%. dari tiga tahap tersebut jelas bahwa ada peningkatan setelah diterapkan model pembelajaran *Flash Card* dibandingkan dengan model pembelajaran sebelumnya. namun dari penelitian tersebut masih terdapat peserta didik yang mempunyai nilai skor terakhir dan nilai hasil belajar dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu 60. hal ini disebabkan karena beberapa hal yaitu karena kondisi keluarga, lingkungan sekolah

yang tidak mendukung dan daya ingat atau tingkat intelektualitas maupun IQ yang rendah.

2. Ely Husniyah tahun 2011 yang berjudul *meningkatkan minat dan hasil belajar fiqhi menggunakan media flash card siswa x ips di sma 1 karanggede tahun ajaran 2011*. Penelitian ini merupakan penelitian PTK. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dokumentasi, dan tes, nilai awal siswa sebelum menggunakan media pembelajaran *Flash card* hanya mencapai 43,75% dengan nilai rata-rata 71,62. Setelah dilakukannya tindakan menggunakan media *Flash card* hasil belajar siswa setiap siklus selalu meningkat. Presentase hasil belajar siswa pada siklus I mencapai 68,75% dengan nilai rata-rata 75,31. Sedangkan pada siklus II mencapai 87,50 % dengan nilai rata-rata 79,68%

Dari penelitian di atas dapat ditarik kesamaan dan perbedaan dengan penelitian yang saya lakukan, pertama persamaan dengan penelitian yang akan saya lakukan yaitu dimana kami semua ingin melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan Media dan mata pelajaran yang sama. Kedua, adapun lokasi yang kami teliti berbedah.

### **E. Kerangka Berfikir**

Proses pembelajaran Fiqhi di MAN 1 Konsel siswa Kelas X IPA semata-mata menerapkan strategi klasikal sehingga siswa/siswi kurang semangat dalam mengikuti proses belajar mengajar. Hal ini menandakan bahwa kurangnya motivasi para siswa dalam mengikuti dan mempelajari mata pelajaran Fiqhi dan menimbulkan hasil belajar para siswa tersebut tidak memuaskan.

Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode pembelajar *Flash Card* yang merupakan suatu pembelajaran aktif dan menyenangkan dimana guru menyiapkan kartu Flash yang menarik yang sebagian soal dan sebagian yang lainnya adalah jawaban dari soal tersebut, kemudian siswa diberi kesempatan untuk mencocokkan soal/jawaban tersebut, apabila siswa/siswi tersebut berhasil mencocokkan jawabannya atau menemukan pasangannya maka siswa tersebut akan mendapat nilai. sebaliknya siswa yang tidak berhasil mencocokkan soal/jawabannya maka akan diberi hukuman atau tidak mendapat poin.

Maka dengan metode tersebut akan meningkatkan gairah dan semangat belajar siswa yang berimplikasi pada meningkatnya hasil belajar siswa pada Mata pelajaran Fiqhi siswa di Kelas X IPA MAN 1 Konsel. Proses pembelajaran tersebut dapat dilihat pada bagan berikut:

