

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Deskripsi Teori

1. Keaktifan Belajar Siswa

a. Pengertian Keaktifan Belajar Siswa

Menurut kamus besar bahasa indonesia aktif yang berarti (bekerja,berusaha).¹ Belajar dapat dimaknai dengan suatu proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar bukan hanya sekedar menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang.²

Ahli pendidikan modern merumuskan bahwa belajar adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku berkat pengalaman dan latihan.³

Pandangan Anthony Robbins senada dengan apa yang di kemukakan oleh jerome brunner, bahwa belajar adalah suatu proses aktif dimana siswa membangun pengetahuan baru berdasarkan pada pengetahuan yang sudah dimilikinya.⁴

Dapat disimpulkan, bahwa keaktifan belajar adalah segala sesuatu yang timbul dari siswa sebagai ungkapan, respon atau perhatian terhadap materi yang diberikan oleh guru. Respon tersebut dapat berbentuk jasmani maupun rohani, sehingga dampak dari pembelajaran dapat dirasakan oleh siswa, karena aktivitas belajar itu merupakan aktivitas yang bersifat fisik maupun mental.

¹ Tim Penyusun Kamus Besar Pusat Pembinaan Dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1994, Hlm. 13

² Rusman, *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*, Rajagrafindo Persada, Jakarta, 2016, Hlm. 134

³ Zainal Asri, *Micro Teaching*, Rajawali Pers, Jakarta, 2017, Hlm. 1

⁴ Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran*, Kencana, Jakarta 2014, Hlm. 17-18

b. Ciri-Ciri Keaktifan Belajar Siswa

Penilaian proses belajar mengajar terutama adalah melihat sejauh mana keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar. Keaktifan siswa dapat dilihat dalam hal :⁵

- a) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya
- b) Terlibat dalam pemecahan masalah
- c) Bertanya kepada siswa lain atau kepada guru apabila tidak memahami persoalan yang dihadapinya
- d) Berusaha mencari berbagai informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah
- e) Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru
- f) Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperolehnya
- g) Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis
- h) Kesempatan menggunakan atau menerapkan apa yang diperolehnya dalam menyelesaikan tugas persoalan yang dihadapinya.

c. Bentuk-bentuk Keaktifan Belajar

Dimiyati dan Mudjiono menyebutkan bahwa keaktifan belajar bentuknya beraneka ragam, yaitu keaktifan bersifat fisik dan psikis.⁶

- 1) Keaktifan bersifat fisik yaitu kegiatan siswa dalam pembelajaran yang diamati. Kegiatan ini meliputi:
 - a. Membaca buku-buku yang memiliki relevansi dalam bidang studi Membaca adalah aktivitas yang paling banyak dilakukan selama belajar disekolah maupun diperguruan tinggi. Membaca disini tidak berarti hanya membaca buku teks saja, tetapi juga membaca buku-buku lainnya yang berubungan dengan bidang studi.⁷

⁵ Nana Sadjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2012, Hlm. 61

⁶ Dimiyati dan Mudjiono, Belajar dan Pembelajaran, Rineka Cipta, Jakarta, 1999, Hlm.45

⁷ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, Rineka Cipta, Jakarta, 2002, Hlm. 41

b. Menjelaskan penjelasan dari guru

Siswa hendaknya mendengarkan penjelasan guru dalam pembelajaran, karena mendengarkan merupakan aktivitas belajar yang diperlukan agar materi yang disampaikan dapat diterima oleh siswa. Dalam mendengar, hendaknya tidak ada hal-hal yang mengganggu konsentrasi siswa. Gangguan dalam belajar memang selalu ada, namun hal itu dapat diupayakan agar berkurang.⁸

c. Menulis atau mencatat keterangan dari guru

Dengan mencatat, siswa akan terbantu dalam meningkatkan daya ingat dan dapat mengingatkan suatu materi dengan baik ketika menuliskan kembali. Tanpa mencatat, kebanyakan siswa hanya mampu mengingat sebagian kecil dari materi yang dibaca atau didengarkan.⁹

d. Memberi tanggapan

Tanggapan merupakan gambaran atau berkas yang tinggal dalam ingatan setelah siswa melakukan pengamatan. tanggapan itu akan memberi pengaruh terhadap perilaku belajar setiap siswa, misalnya dengan bertanya atau mengemukakan pendapat.

2) Kaktifan bersifat psikis yaitu kegiatan siswa dalam pembelajaran yang sulit diamati. Kegiatan ini meliputi:

a. Memperhatikan

Perhatian merupakan pemusatan energi psikis yang tertuju kepada suatu objek pelajaran atau dapat dikatakan sebagai banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai aktivitas belajar.¹⁰

⁸ *Ibid.*, Hlm.38

⁹ Paryanti Sudarman, Belajar Efektif di Perguruan Tinggi, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2004, Hlm.104-105

¹⁰ *Ibid.*, Hlm.45

b. Berfikir

Berfikir merupakan aktivitas mental untuk dapat merumuskan pengertian, menganalisis dan menarik kesimpulan. Dengan berfikir, siswa memperoleh pengetahuan baru, yakni mengetahui tentang hubungan antara sesuatu.¹¹

c. Mengingat

Mengingat merupakan gejala psikologis. Ingatan tersebut dapat dilihat dari sikap dan perbuatannya. Ingatan adalah kemampuan untuk memasukkan, menyimpan dan menimbulkan kembali hal-hal yang menyimpan, dan menimbulkan kembali hal-hal yang telah berlalu. Jadi, ingatan tersebut ada tiga fungsi yaitu memasukkan, menyimpan, dan mengangkat kembali jika diperlukan.¹²

Dapat disimpulkan bahwa macam-macam keaktifan belajar siswa dapat berbentuk jasmani seperti membaca buku-buku yang memiliki relevansi dengan bidang studi, mendengarkan penjelasan dari guru, menulis atau mencatat keterangan dari guru dan memberi tanggapan. Selain itu, keaktifan belajar juga berbentuk rohani seperti mengingat, memperhatikan dan berfikir.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keberhasilan Keaktifan Siswa

faktor merupakan aktivitas yang sangat kompak, maka banyak sekali faktor yang mempengaruhi sesuai dengan kondisi dimana aktivitas belajar itu dijalankan. Secara garis besar ada dua faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar yaitu faktor intern dan faktor ekstern.

¹¹ *Opcit.*, Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, Hlm.44

¹² *Ibid.*, Hlm 44

Menurut Slameto faktor yang mempengaruhi keaktifan belajar yaitu :

a) Faktor intern terdiri atas :

1. Faktor jasmani, meliputi Faktor kesehatan dan cacat tubuh
 - (a) Faktor kesehatan, belajar yang baik tergantung pada kesehatan yang baik karena kesehatan fisik batin mempengaruhi belajar.
 - (b) Faktor cacat tubuh, keadaan cacat tubuh seperti buta, tuli, patah kaki, dll akan mempengaruhi belajar. Siswa akan terganggu dengan kondisi tersebut dan harus dibantu dengan alat.
2. Faktor psikologis, meliputi intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan
 - (a) Intelegensi, tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil dari pada yang mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi yang belum pasti berhasil dalam belajarnya
 - (b) Perhatian, pelajaran harus menarik perhatian dengan cara mengusahakan pelajaran itu sesuai dengan hobi dan bakatnya
 - (c) Minat, balhan pelajaran yang menarik minat menambah kegiatan belajar
 - (d) Bakat, pelajaran sesuai bakat bisa memperbaiki pembelajaran
 - (e) Motif, motif yang kuat dapat dilaksanakan dengan latihan-latihan atau kebiasaan-kebiasaan dan pengaruh lingkungan yang memperkuat
 - (f) Kesiapan, kesiapan ini perlu diperhatikan dalam proses belajar, karena jika siswa belajar dan pada sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.¹³

¹³ Slameto, *Belajar dan Fakto-faktor yang mempengaruhinya*, Rineka Cipta, Jakarta, 1995, Hlm.2

2. Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*)

a. Pengertian Pembelajaran Berbasis Proyek

Pembelajaran berbasis proyek merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan pada guru untuk mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek. Melalui pembelajaran kerja proyek, kreativitas dan motivasi siswa akan meningkat. Metode ini dapat dipandang sebagai bentuk *open-ended contextual activity-based learning* dan merupakan bagian dari proses pembelajaran yang memberi penekanan kuat pada pemecahan masalah sebagai suatu usaha kolaboratif, yang dilakukan dalam proses pembelajaran pada periode tertentu.¹⁴ Kata proyek berasal dari bahasa latin, yaitu *proyektum* yang berarti maksud tujuan, rancangan, rencana.¹⁵

Metode pembelajaran proyek adalah kegiatan belajar mengajar yang prosesnya berdasarkan inkuiri. Dalam pembelajaran ini, siswa berfokus pada pertanyaan dan permasalahan yang kompleks. Kemudian menjawab pertanyaan atau memecahkan masalah melalui proses investigasi yang dilakukan secara kolaboratif dalam beberapa waktu. Kebanyakan proyek terlaksana dengan melakukan investigasi isu-isu dan topik-topik otentik yang ditemukan diluar sekolah, selama proses inkuiri, siswa mempelajari isi, informasi dan fakta-fakta yang dibutuhkan untuk menarik kesimpulan dari tiap-tiap pertanyaan. Selama proses berlangsung siswa juga mempelajari keterampilan-keterampilan dan kebiasaan berpikir yang bernilai.¹⁶

Pembelajaran berbasis proyek merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam pengumpulan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. PBL dirancang untuk digunakan pada

¹⁴ Made Wena, *strategi pembelajaran inovatif kontemporer suatu tinjauan konseptual operasional*, bumi aksara, 2010, Hlm. 144

¹⁵ Risa Agustin, *kamus ilmiah populer*, serba jaya surabaya, 2010, Hlm. 440

¹⁶ Noerazizah, "*pengaruh metode proyek terhadap hasil belajar biologi siswakeselas X pada konsep pencernaan lingkungan*" skripsi pada Universitas Islam Negeri Jakarta, Jakarta, Jakarta, 2008, hlm. 18

permasalahan kompleks yang diperlukan pelajaran dalam melakukan investigasi dan memahaminya. Berikut pengertian PBL menurut beberapa ahli :

- a. Thomas Mergendoller dan Michaelson mengatakan PBL adalah metode pengajaran sistematis yang mengikutsertakan pelajaran kedalam pembelajaran pengetahuan dan keahlian yang kompleks, pertanyaan autentik dan perancangan produk dan tugas.
- b. Baron B. Mengatakan PBL adalah pendekatan cara pembelajaran secara konstruktif untuk pendalaman pembelajaran dengan pendekatan berbasis riset terhadap permasalahan dan pertanyaan yang berbobot, nyata relevan bagi kehidupannya.
- c. Blumenfeld menjelaskan bahwa PBL adalah pendekatan komprehensif untuk pengajaran dan pembelajaran yang dirancang agar pelajaran melakukan riset terhadap permasalahan nyata.
- d. Boud dan Felletti mengemukakan PBL adalah cara yang konstruktif dalam pembelajaran menggunakan permasalahan sebagai stimulus dan berfokus aktivitas pelajar.¹⁷

Jadi pembelajaran berbasis proyek (PBL) merupakan metode pembelajaran yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan, mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktivitas secara nyata. Kemudian masalah tersebut dipecahkan secara berkelompok. Dan dalam pembelajaran ini siswa mampu menemukan sendiri penyelesaian dari produk/ tugas yang diberikan.

¹⁷ Elly Ika Susanti, “ Pengaruh Metode Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) Terhadap Kualitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 1 Karang Binangun Lamongan” Skripsi Pada Institut Agama Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya, 2008 Hlm. 25-26

b. Karakteristik Pembelajaran Berbasis Proyek

Menurut *Buck Institute for Education* bahwa belajar berbasis proyek memiliki karakteristik:

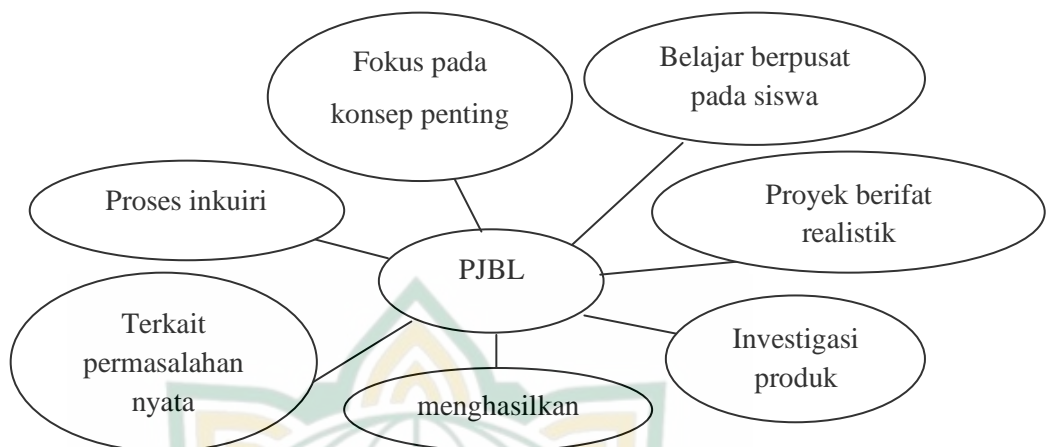
- a. pembelajar membuat keputusan dan membuat kerangka kerja.
- b. terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya.
- c. pembelajar merancang proses untuk mencapai hasil
- d. pembelajar bertanggung jawab untuk mendapatkan dan mengelola informasi yang didapatkan.
- e. melakukan evaluasi secara *continue*
- f. pembelajar secara teratur melihat kembali apa yang mereka kerjakan
- g. hasil akhir berupa produk dan evaluasi kualitasnya
- h. kelas memiliki atmosfer yang memberikan toleransi atas kesalahan dan perubahan.¹⁸

Sementara itu, menurut *Stripling* karakteristik pembelajaran berbasis proyek yang efektif adalah :¹⁹

- a) Mengarahkan siswa untuk menginvestigasi ide dan pertanyaan yang penting
- b) Merupakan proses inkuiri
- c) Terkait dengan kebutuhan dan minat siswa
- d) Berpusat pada siswa dengan membuat produk dan melakukan presentasi secara mandiri
- e) Menggunakan ketrampilan berfikir kreatif, kritis, dan mencari informasi untuk melakukan investigasi , menarik kesimpulan dan menghasilkan produk
- f) Terkait dengan pemmasalahan dan isu dunia nyata yang autentik.

¹⁸ Made Wena, *opcit* , 145

¹⁹ Ridwan abdullah sani, pembelajaran saintifik untuk kurikulum 2013, jakarta : bumi aksara, 2015, Hlm. 173-174



Gambar 2.1
Karateristik PJBL (*Project-Based Learning*)

Pembelajaran berbasis proyek memungkinkan siswa untuk melakukan aktifitas belajar saintifik berupa kegiatan :

- a) Bertanya
- b) Melakukan pengamatan
- c) Melakukan penyelidikan atau percobaan
- d) Menalar

Karakter tersebut menjelaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek mengajak siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar.

Pembelajaran berbasis proyek memiliki lima prinsip yang merupakan ciri yang dapat membedakan pembelajaran berbasis proyek dengan model pembelajaran lain, yaitu:

- a. *Centrality*, proyek sebagai pusat atau sentral
- b. *Driving Question*, difokuskan pada pertanyaan atau permasalahan yang memicu siswa untuk menyelesaikan permasalahan dengan konsep dan ilmu pengetahuan yang sesuai.
- c. *Contstructive investigation*, proyek harus disesuaikan dengan kemampuan siswa dan proyek yang dijalankan harus memberikan keterampilan dan pengetahuan baru bagi siswa.

- d. *Autonomy*, aktivitas siswa sangat penting, siswa sebagai pemberi keputusan dan berperan sebagai pencari solusi.
- e. *Realisme*, kegiatan siswa difokuskan pada kegiatan yang serupa dengan situasi yang sebenarnya atau dunia nyata. Aktifitas ini mengintegrasikan tugas otentik dan menghasilkan sikap profesional.²⁰

Lima prinsip dari pembelajaran berbasis proyek ini merupakan karakter yang harus ada dalam pembelajaran proyek. Karakter ini menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis proyek mengutamakan aktifitas siswa dalam menghimpun konsep dan pengetahuanya.

Pembelajaran berbasis masalah dan pembelajaran berbasis proyek memang sangat mirip, keduanya menekankan lingkungan belajar siswa aktif, kerja kelompok (*kolaboratif*), dan teknik evaluasi otentik (*authentic assessment*). Maka dalam project-based learning siswa lebih didorong pada kegiatan desain : merumuskan job, merancang (*desaigning*), mengkalkulasi, melaksanakan pekerjaan dan mengevaluasi hasil.²¹

c. Langkah-langkah Pembelajaran Proyek

Langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran *project based learning* adalah sebagai berikut :²²

1. Penentuan Pertanyaan Mendasar (*Start with the Essential Question*)

Pembelajaran dimulai dengan pertanyaan esensial, yaitu pertanyaan yang dapat memberi penugasan kepada peserta didik dalam melakukan suatu aktivitas. Mengambil topic yang sesuai dengan realitas dunia nyata dan di mulai dengan sebuah investigasi mendalam. Pengajar berusaha agar topik yang di angkat relevan untuk para peserta didik.

²⁰ Warsono dan Hariyanto, *Pembelajaran Aktif: Teori Assesmen*, Bandung, 2013, Hlm.155

²¹ Made Wena *Opcit* 144-145

²² Rusman, *pembelajaran tematik terpadu*, jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2015, Hlm.

2. Mendesain Perencanaan Proyek (*Desain a Plain for the Project*)

Perencanaan di lakukan secara kolaboratif antara pengajar dan peserta didik di harapkan akan merasa memiliki atas proyek tersebut. Perencanaan berisi aturan main. pemilihan aktivitas yang dapat mendukung dalam menjawab pertanyaan esensial. Dengan mengintegrasikan berbagai subjek yang mungkin serta mengetahui alat dan bahan yang dapat di akses untuk membantu penyelesaian suatu proyek.

3. Menyusun Jadwal (*Creat a Schedule*)

Pengajar dan peserta didik secara kolaboratif menyusun jadwal aktivitas dalam menyelesaikan proyek.

Aktifitas pada tahap ini antara lain

- 1) Membuat timeline untuk menyelesaikan proyek
- 2) Membuat deadline penyelesaian proyek,
- 3) Membimbing peserta didik agar merencanakan cara yang baru,
- 4) Membimbing peserta didik ketika mereka membuat cara yang tidak berhubungan dengan proyek, dan
- 5) Meminta peserta didik untuk membuat penjelasan (alasan) tentang pemilihan suatu cara.

4. Memonitor peeserta didik dan kemajuan proyek (*Monitor the Students and the Progress of the Project*)

Pengajar bertanggung jawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas peserta didik selama menyelesaikan proyek. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain pengajar berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.

5. Menguji Hasil (*Assess the Outcome*)

Penilaian dilakukan untuk membantu pengajar dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing-masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman

yang sudah dicapai peserta didik, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

6. Mengevaluasi pengalaman (*Evaluate the Experience*)

Pada akhir proses pembelajaran, pengajar dan peserta didik melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek. Pengajar dan peserta didik mengembangkan diskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran, sehingga pada akhirnya ditemukan suatu temuan baru (*new inquiry*) untuk menjawab permasalahan yang diajukan pada tahap pertama pembelajaran.

Berdasarkan langkah-langkah pembelajaran di atas, maka langkah-langkah pembelajaran project based learning dapat dirangkum menjadi tahap orientasi, desain, pelaksanaan dan evaluasi. Pertama tahap orientasi adalah tahap menumbuhkan motivasi belajar siswa, memberikan pemahaman kepada siswa tentang tujuan yang akan dicapai, dan menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan. Pada tahap ini pula pertanyaan-pertanyaan penuntun disampaikan

oleh guru kepada siswa. Kedua tahap desain yaitu tahap dimana siswa melanjutkan pertanyaan-pertanyaan penuntun yang disampaikan oleh guru dengan merancang proyek yang akan dibuat. Pada tahap ini juga menyusun jadwal kegiatan untuk menyelesaikan proyek tersebut.

Tahap ketiga yaitu pelaksanaan yang merupakan kegiatan inti, yaitu siswa mengerjakan proyek yang telah dirancang sebelumnya, sesuai dengan jadwal yang telah disusun. Keempat tahap evaluasi yaitu tahap ini sebagai umpan balik bagi guru dalam merancang dan melaksanakan strategi pembelajaran. Selain bagi guru, berguna pula bagi siswa untuk

mengetahui efektivitas rencana dan proses kerja proyek yang dilakukan, serta mengukur sejauh mana kualitas produk yang dihasilkan.²³

Menurut Moursund dalam Made Wena beberapa keuntungan dari pembelajaran berbasis proyek antara lain sebagai berikut :²⁴

- a) *Increased motivation*. Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terbukti dari beberapa laporan penelitian tentang pembelajaran berbasis proyek yang menyatakan bahwa siswa sangat tekun, berusaha keras untuk menyelesaikan proyek
- b) *Increased Problem solving ability*. Beberapa sumber mendeskripsikan bahwa lingkungan belajar pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan kemampuan memecahkan masalah.
- c) *Improved library research skill*. Karena pembelajaran berbasis proyek mempersyaratkan siswa harus mampu secara cepat memperoleh informasi.
- d) *Increased collaboration*. pentingnya kerja kelompok dalam proyek memerlukan siswa mengembangkan dan mempraktikkan ketrampilan komunikasi
- e) *Increased resource-management skill*. Pembelajaran berbasis proyek yang diimplementasi secara baik memberikan kepada siswa pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasi proyek, dan membuat alokasi waktu

d. Materi menghindari minuman keras, judi dan pertengkar

1) Minuman Keras

Khamar adalah minuman yang memabukan atau minuman keras (miras).

Lafazh *khamr* berarti minuman hasil perasan dari anggur apabila didiamkan dan diberi ragi. *Khamr* merupakan semua minuman yang

²³ Candra Tri Prabowo, "Pengaruh Metode Pembelajaran Project Based Learning Terhadap Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Las Lanjut Kelas XI Jurusan Teknik Pemesinan SMK Muhammadiyah Prambanan", *Skripsi*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), Hlm. 19

²⁴ Made Wena *Opcit* 147

memabukkan baik berasal dari perasan kurma, anggur atau lainnya, yang dibiarkan sampai timbul zat memabukkan.²⁵

Khamr dalam bahasa Arab “menutup”, kemudian dijadikan nama bagi segala yang memabukkan dan menutup serta menghalangi akal dari berfikir sehat. *Khamr* menurut bahasa Al-Qur’an adalah minuman yang terbuat dari biji-bijian atau buah-buahan yang melalui proses begitu rupa sehingga dapat mencapai kadar minuman yang memabukkan. Jadi, *Khamr* adalah segala apa pun yang memabukkan.

Orang yang mengkonsumsi khamar dapat menyebabkan akalnya tertutup sehingga tidak dapat mengingat siapa dirinya sendiri (mabuk). Rasulullah Saw. Menetapkan khamar (miras) tidak semata dari bahan untuk membuat khamar (miras), tetapi lebih dari pengaruh yang ditimbulkan, yaitu memabukkan.

Khamar yang dapat membuat seseorang menjadi mabuk dan dapat mengakibatkan hilangnya akal pikiran, seperti ganja, arak, tuak, dan sejenisnya, hukumnya adalah haram.

Berkaitan dengan pengharaman *khamr* dan segala yang memabukkan telah ditetapkan secara lengkap, baik dalam al-Qur’an dan al-Sunnah. Pengharaman *khamr* secara total (mutlak) terdapat dalam al-Qur’an surat al-Ma’idah ayat 90 sebagai berikut.²⁶

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْاَنْصَابُ وَالْاَزْلَمُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلٍ
الشَّيْطٰنِ فَاَجْتَنِبُوْهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُوْنَ ﴿٩٠﴾

Artinya: “Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar (arak), berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah adalah perbuatan keji termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan”. (QS. Al-Ma’idah : 90)

²⁵ Muhammad bin Ismail Al-Amir Ash-Shan’ani, *Subulus Salam – Syarah Bulughul Maram*, Darus Sunnah Press, Jakarta, 2013, Hlm. 389.

²⁶ Kementerian Urusan Agama Islam, *Al-Qur’an dan Terjemahnya*, Saudi Arabia: Mujamma’ Al-Malik Fahd Li Thiba’at Al Mush-haf Asy Syarif, 1422 H, Hlm. 176.

Pengharamannya juga dikuatkan dalam hadits Rasulullah saw. yang berbunyi sebagai berikut:

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ الْمُثَنَّى وَمُحَمَّدُ بْنُ حَاتِمٍ قَالَا حَدَّثَنَا يَحْيَى وَهُوَ الْقَطَّانُ عَنْ
عُبَيْدِ اللَّهِ أَحْبَرَنَا نَافِعٌ عَنْ ابْنِ عُمَرَ قَالَ وَلَا أَعْلَمُهُ إِلَّا عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ
وَسَلَّمَ قَالَ كُلُّ مُسْكِرٍ خَمْرٌ وَكُلُّ خَمْرٍ حَرَامٌ (رواه مسلم)

Artinya: *Telah menceritakan kepada kami Muhammad bin Mutsanna dan Muhammad bin Hatim keduanya berkata; telah menceritakan kepada kami Yahya -yaitu Al Qatthan- dari Ubaidullah telah mengabarkan kepada kami Nafi' dari Ibnu Umar dia berkata -dan saya tidak mengetahuinya kecuali dari Nabi shallallahu 'alaihi wasallam-, beliau bersabda: "Setiap yang memabukkan adalah khamer dan setiap khamer adalah haram."* (Riwayat Muslim)²⁷

Dampak orang yang meminum minuman beralkohol

a. Aspek fisik (kesehatan fisik/fisiologis)

- 1) Mengonsumsi minuman beralkohol dapat membuat seseorang menjadi mabuk dan menyebabkan seseorang mengalami sakit kepala, mual, muntah serta nyeri pada bagian tubuh tertentu.
- 2) Berat badan menjadi naik karena minuman beralkohol memiliki kadar kalori dan gula yang tinggi
- 3) Tekanan darah tinggi karena minuman beralkohol dapat memicu tekanan darah
- 4) Menurunnya kekebalan tubuh dan tubuh dapat dengan mudah terserang infeksi
- 5) Semakin sering dan semakin banyak jumlah alkohol yang anda konsumsi, semakin besar resiko terjangkit penyakit kanker, jantung, gangguan pernafasan dan gangguan pada organ hati

²⁷ Muhammad bin Ismail Al-Amir Ash-Shan'ani, *Subulus Salam – Syarah Bulughul Maram*, Jakarta: Darus Sunnah Press, 2013, Hlm. 402.

b. Dampak gangguan jiwa (psikologis)

- 1) Gangguan daya ingat. Gangguan ingatan biasanya merupakan ciri awal yang menonjol pada demensia, khususnya pada demensia yang mengenai korteks, seperti demensia tipe Alzheimer. Pada awal perjalanan demensia, gangguan daya ingat adalah ringan dan paling jelas untuk peristiwa yang baru terjadi
- 2) Orientasi. Karena daya ingat adalah penting untuk orientasi terhadap orang, waktu dan tempat, orientasi dapat terganggu secara progresif selama perjalanan penyakit demensia.
- 3) Gangguan Bahasa. Proses demensia yang mengenai korteks, terutama demensia tipe Alzheimer dan demensia vaskular, dapat mempengaruhi kemampuan berbahasa pasien. Kesulitan berbahasa ditandai oleh cara berkata yang samar-samar, stereotipik tidak tepat atau berputar-putar
- 4) Perubahan kepribadian. Perubahan kepribadian merupakan gambaran yang paling mengganggu bagi keluarga pasien yang terkena. Pasien demensia mempunyai waham paranoid. gangguan frontaldan temporal kemungkinan mengalami perubahan kepribadian yang jelas, mudah marah dan meledak-ledak
- 5) Psikosis diperkirakan 20-30% pasien demensia tipe Alzheimer, memiliki halusinasi, dan 30-40% memiliki waham, terutama dengan sifat paranoid atau persekutodik dan tidak sistematis.

Adapun cara menghindari minuman keras adalah sebagai berikut:

- 1) Mendekatkan diri kepada Allah Swt. Dan selalu ingat terhadap tujuan hidup kita
- 2) Menjaga diri kita dari hal-hal yang sekiranya merusak dan tidak berguna bagi diri sendiri atau orang banyak
- 3) Dapat membedakan mana yang boleh dilakukan dan mana yang tidak boleh dilakukan

- 4) Menanamkan sifat yang baik dan membari contoh yang baik kepada anggota keluarga agar tidak terjerumus pada minuman keras dan pergaulan yang tidak wajar.

2) Judi

الميسر artinya mudah, yakni mengambil harta orang lain dengan mudah tanpasusah payah atau yang sering disebut dengan berjudi. Sedangkan menurut Imam Syaukani : setiap permainan yang tidak lepas dari merampas harta orang lain atau merugikan orang lain dinamakan berjudi. Sehingga dari keterangan diatas dapat disimpulkan bahwa berjudi adalah suatu aktivitas yang direncanakan ataupun tidak dengan melakukan spekulasi ataupun rekayasa untuk mendapatkan kesenangan dengan menggunakan jaminan atau taruhan, sehingga yang menang akan diuntungkan dan yang kalah akan merasa dirugikan.

Dampak negatif perjudian bagi kehidupan pribadi dan sosial, sebagai berikut :

1. Berjudi termasuk perbuatan setan yang dapat merugikan pribadi dan orang lain
2. Dapat merugikan ekonomi karena ketidakpastian usaha yang mereka lakukan dan dapat menimbulkan permusuhan dan kedengkian
3. Dapat menyebabkan kelalaian dalam melaksanakan kewajiban
4. Tertutupnya kepekaan rasa manusiawi dan hilangnya rasa malu dan kasih sayang sesama manusia
5. Seseorang menjadi malas bekerja sehingga dapat melakukan perbuatan yang dilarang agama
6. Dapat menimbulkan kesedihan dan penyesalan dikemudian hari

Cara menghindari perbuatan judi antara lain sebagai berikut :

1. Senantiasa beramar ma'ruf nahi mungkar disetiap kesempatan
2. Menyosialisasikan dengan jelas tentang bahaya judi
3. Menindak secara tegas para pelaku perjudian oleh aparat yang berwenang

4. Berusaha menghindari pergaulan dengan perjudian dan lebih banyak bergaul dengan orang yang jelas-jelas baik
5. Senantiasa berusaha mencari rizki yang halal dan qona'ah akan pemberian Allah Swt.
6. Senantiasa beristigfar dan selalu memohon ampunan serta perlindungan dari Allah agar tidak terjerumus perjudian

Hikmah menghindari perjudian adalah :

1. Dapat beristiqamah menjalankan tanggung jawab yang diemban dalam kaitannya dengan Allah Swt.maupun sesama manusia
 2. Perekonomian keluarga akan menjadi stabil dengan berbagai usaha yang nyata-nyata halal dan menghasilkan rizqi yang barokah
 3. Melatih diri untuk sabar dan tenang dalam menghadapi berbagai tipuan duniis
 4. Senantiasa selalu berdzikir dan beribadah kepada Allah Swt
 5. Termotivasi untuk selalu mengamalkan agama atau berkarya bagi nusa dan bangsa
 6. Kehidupan dalam keluarga menjadai kokoh dan mandiri karena jauh dari persengketaan
 7. Menumbuhkan perasaan malu dan kasih sayang terhadap sesama manusia sehingga tercipta perasaan damai dan bahagia.
- 3) Tawuran

Tawuran merupakan suatu kegiatan perkelahian atau tindak kekerasan yang dilakukan oleh sekelompok atau suatu rumpun masyarakat

Faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya tawuran sebagai berikut :

1. Faktor internal

Kurang mampunya beradaptasi dengan lingkungan sosial dapat menimbulkan tekanan pada remaja yang mentalnya masih labil, masih dalam pencarian jati diri dan tujuan hidup. Kompleksnya kehidupan seperti perbedaan budaya, kesenjangan ekonomi serta pandangan yang

berbeda terhadap sesuatu hal, tidak bisa diterima sehingga dilampiaskan lewat kekerasan. Saat tidak mampu beradaptasi, rasa putus asa, menyalahkan orang lain dan tidak dapat memecahkan persoalan yang dihadapinya membuat rasa frustrasi dalam mengendalikan emosinya.

2. Faktor keluarga

Adanya kekerasan dan ketidakharmonisan dalam keluarga akan berdampak terhadap mental psikologis pada anak. Secara tidak langsung, remaja akan meniru pola yang ia lihat didalam keluarganya.

3. Faktor sekolah

Sebagian besar hidup remaja juga dihabiskan disekolah, tempat ia belajar sekaligus mengekspresikan dirinya. Tak heran jika sekolah sering disebut sebagai rumah kedua. Kebosanan yang dialami seorang pelajar disekolah seperti proses belajar mengajar yang menonton, tidak ada kesempatan bagi peserta didik untuk bertindak kreatif, terlalu mengekang dan otoriter menyebabkan seorang peserta didik akan memilih untuk bersenang-senang diluar sekolah.

4. Faktor lingkungan

Lingkungan ini juga berbicara sekolah, media televisi, media cetak dan ketidakpuasan atas negara atau fasilitas negara. Jika dari faktor lingkungan, media-media dan teladan pemerintah, juga menjadi salah satu penyebab atas tawuran pelajar. Masih ingat dengan kasus perkelahian dewan yang terhormat? Media yang menampilkan dan oknum yang berbuat juga bisa dipersalahkan karena memberi teladan yang buruk.

Cara mencegah tawuran antar pelajar :

1. Para peserta didik diberikan pengertian untuk memahami bahwa semua permasalahan menggunakan kekerasan
2. Diadakan pendekatan khusus kepada para pelajara terutama bagi yang mempunyai permasalahan
3. Ilmu beladiri penggunaannya untuuk menyelamatkan orang dan bukan untuk menyakiti orang lain

4. Memberikan pelajaran ilmu sosial budaya agar bermanfaat untuk pelajar dalam menempatkan diri dilingkungan masyarakat
5. Memberikan sanksi yang tegas untuk pelaku tindak kekerasan²⁸

Dari beberapa tujuan metode proyek diatas dapat disimpulkan bahwa metode Pembelajaran Berbasis Proyek diharapkan dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan berfikir, keterampilan memecahkan masalah dalam penugasan melalui melibatkan mereka dalam pengalaman nyata atau simulasi dan menjadi pembelajaran yang otonom dan mandiri.

3. Pembelajaran Konvensional

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran pada dasarnya adalah proses penambahan informasi dan kemampuan, ketika berfikir informasi dan kompetensi apa yang dimaksud oleh siswa, maka pada saat itu juga kita semestinya berfikir strategi apa yang harus dilakukan agar semua itu dapat tercapai secara efektif dan efisien. Ini sangat penting untuk dipahami oleh setiap guru, sebab apa yang harus dicapai akan menentukan bagaimana cara mencapainya. Seorang guru dituntut untuk menguasai metode pembelajaran yang dilakukannya akan dapat memberikan nilai tambah bagi anak didiknya. Selanjutnya yang tidak kalah pentingnya dari nilai proses pembelajarannya adalah hasil belajar yang optimal atau maksimal.²⁹

Banyak defenisi mengenai metode pembelajaran ini yang dijumpai dalam berbagai literatur Muhammad Atiyah Al-Abrasyi, mendefenisikan “jalan yang harus diikuti untuk memberikan kefahaman bagi peserta didik segala macam pelajaran dalam segala mata pelajaran”.

²⁸ Buku Guru, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VIII Semester 1*, Jakarta, pusat kurikulum dan perbukuan, 2017, Hlm. 27-31

²⁹ Wina Wijaya, *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Kencana, 2008), hlm. 101.

Dari berbagai defenisi mengenai metode pembelajaran yang telah dikemukakan dapat disimpulkan dalam kalimat pendek bahwa metode ialah jalan atau cara-cara yang digunakan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran.³⁰

b. Pengertian Pembelajaran Konvensional

Salah satu model pembelajaran yang masih berlaku dan sangat banyak digunakan oleh guru adalah model pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional. Pembelajaran konvensional mempunyai beberapa pengertian menurut para ahli, diantaranya:

1. Menurut Djafar³¹ pembelajaran konvensional dilakukan dengan satu arah. Dalam pembelajaran ini peserta didik sekaligus mengerjakan dua kegiatan yaitu mendengarkan dan mencatat.
2. Menurut Ruseffendi³² pembelajaran konvensional pada umumnya memiliki kekhasan tertentu, misalnya lebih mengutamakan hafalan daripada pengertian, menekankan pada keterampilan berhitung, mengutamakan hasil daripada proses, dan pengajaran berpusat pada guru. Metode pembelajaran konvensional memiliki ciri-ciri tertentu.

Disimpulkan bahwa model pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang terpusat pada guru, mengutamakan hasil bukan proses, siswa ditempatkan sebagai objek dan bukan subjek pembelajaran sehingga siswa sulit untuk menyampaikan pendapatnya. Selain itu metode yang digunakan tidak terlepas dari ceramah pembagian tugas dan latihan sebagai bentuk pengulangan dan pendalaman materi ajar.

³⁰ Basyiruddin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm. 32.

³¹ Tengku Djafar, *Kontribusi Strategi Pembelajaran*, Yogyakarta: Andi. 2001. Hlm :86

³² Ruseffendi, *Dasar-dasar Penelitian Pendidikan & Bidang Non-Eksata Lainnya*, Bandung:Tarsito2005,hlm.17

c. Ciri-ciri Pembelajaran Konvensional

Secara umum, ciri-ciri pembelajaran konvensional adalah:

1. Siswa adalah penerima informasi secara pasif, dimana siswa menerima pengetahuan dari guru dan pengetahuan diasumsinya sebagai badan dari informasi dan keterampilan yang dimiliki sesuai dengan standar.
2. Belajar secara individual
3. Pembelajaran sangat abstrak dan teoritis
4. Perilaku dibangun atas kebiasaan
5. Kebenaran bersifat absolut dan pengetahuan bersifat final
6. Guru adalah penentu jalannya proses pembelajaran
7. Perilaku baik berdasarkan motivasi ekstrinsik
8. Interaksi di antara siswa kurang
9. Guru sering bertindak memperhatikan proses kelompok yang terjadi dalam kelompok-kelompok belajar.

Namun perlu diketahui bahwa pengajaran model ini dipandang efektif atau mempunyai keunggulan, terutama:

1. Berbagai informasi yang tidak mudah ditemukan di tempat lain
2. Menyampaikan informasi dengan cepat
3. Membangkitkan minat akan informasi
4. Mengajari siswa yang cara belajar terbaiknya dengan mendengarkan
5. Mudah digunakan dalam proses belajar mengajar.

Sedangkan kelemahan pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Tidak semua siswa memiliki cara belajar terbaik dengan mendengarkan
2. Sering terjadi kesulitan untuk menjaga agar siswa tetap tertarik dengan apa yang dipelajari

3. Para siswa tidak mengetahui apa tujuan mereka belajar pada hari itu
4. Penekanan sering hanya pada penyelesaian tugas
5. Daya serapnya rendah dan cepat hilang karena bersifat menghafal.

d. Pendekatan Pembelajaran Konvensional

Pendekatan konvensional ditandai dengan guru mengajar lebih banyak mengajarkan tentang konsep-konsep bukan kompetensi, tujuannya adalah siswa mengetahui sesuatu bukan mampu untuk melakukan sesuatu, dan pada saat proses pembelajaran siswa lebih banyak mendengarkan. Disini terlihat bahwa pendekatan konvensional yang dimaksud adalah proses pembelajaran yang lebih banyak didominasi gurunya sebagai “pentransfer ilmu, sementara siswa lebih pasif sebagai “penerima” ilmu.

Sedangkan menurut Philip R. Wallace, pendekatan pembelajaran dikatakan sebagai pendekatan pembelajaran yang konservatif apabila mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Otoritas seorang guru lebih diutamakan dan berperan sebagai contoh bagi murid-muridnya.
2. Perhatian kepada masing-masing individu atau minat sangat kecil
3. Pembelajaran di sekolah lebih banyak dilihat sebagai persiapan akan masa depan, bukan sebagai peningkatan kompetensi siswa di saat ini.
4. Penekanan yang mendasar adalah pada bagaimana pengetahuan dapat diserap oleh siswa dan penguasaan pengetahuan tersebutlah yang menjadi tolak ukur keberhasilan tujuan, sementara pengembangan potensi siswa terabaikan.

Jika dilihat dari tiga jalur modus penyampaian pesan pembelajaran, penyelenggaraan pembelajaran konvensional lebih sering menggunakan modus *telling* (pemberian informasi), ketimbang

modus *demonstrating* (memperagakan), dan *doing direct performance* (memberikan kesempatan untuk menampilkan unjuk kerja secara langsung). Dalam kata lain, guru lebih sering menggunakan strategi atau metode ceramah atau drill dengan mengikuti urutan materi dalam kurikulum secara ketat. Guru berasumsi bahwa keberhasilan program pembelajaran dilihat dari ketuntasannya menyampaikan seluruh materi yang ada dalam kurikulum.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka pendekatan konvensional dapat dimaklumi sebagai pendekatan pembelajaran yang lebih banyak berpusat pada guru, komunikasi lebih banyak satu arah dari guru ke siswa, metode pembelajaran lebih pada penguasaan konsep-konsep bukan kompetensi.

Seorang guru dituntut untuk menguasai berbagai model-model pembelajaran, dimana melalui model pembelajaran yang digunakannya akan dapat memberikan nilai tambah bagi anak didiknya. Selanjutnya yang tidak kalah pentingnya dari proses pembelajarannya adalah hasil belajar yang optimal atau maksimal.

Memang, model pembelajaran konvensional ini tidak harus kita tinggalkan, dan guru mesti melakukan model konvensional pada setiap pertemuan, setidaknya pada awal proses pembelajaran dilakukan. Atau kita memberikan kepada anak didik sebelum kita menggunakan model pembelajaran yang akan dipergunakan.³³

³³ Abu Ahmadi, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2005), hlm. 52.

B. Hasil penelitian Terdahulu

Penelitian ini dimaksudkan untuk menambah wawasan dari penulis dan mendeskripsikan beberapa penelitian maupun literatur lain yang isinya relevan dengan penelitian yang sedang penulis lakukan. Tetapi penekanannya lebih ditekankan sebagai pembanding agar penelitian ini bukan penelitian duplikasi maupun replikasi dari penelitian yang sudah ada terhadap pustaka yang telah ditelaah.

1. Skripsi dengan judul : Efektivitas Model Pembelajaran Project-Based Learning Terhadap Keaktifan dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Garis dan Sudut Kelas VII Mts Tarbiyatul Muhtadiin Wilalung Demak Tahun Pelajaran 2014/2015. Karya Aniswatul Khikmah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang 2015. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, yakni dilakukan dengan memberikan perlakuan dalam model pembelajaran. Pada kelompok eksperimen diberi perlakuan khusus, yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *Project-Based Learning*, sedangkan pada kelas kontrol diberikan pembelajaran secara konvensional.³⁴
2. Skripsi dengan judul : Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*) Pada Pokok Bahasan Masa Kolonial Eropa di Indonesia Terhadap Keaktifan Belajar IPS Kelas VII SMP N 2 Juwana Tahun Pelajaran 2015/2016. Karya Anis Sayekti Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang 2016. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif jenis eksperimen dengan desain *Pre Experimental Design* bentuk *PreTest-PostTest One Control Group Design* yaitu menempatkan subjek penelitian ke dalam satu kelas kelompok eksperimen.³⁵

³⁴ Aniswatul Khikmah, Efektivitas Model Pembelajaran *Project-Based Learning* Terhadap Keaktifan Dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Garis dan Sudut Kelas VII Mts Tarbiyatul Muhtadiin Wilalung Demak. *Skripsi*. Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang 2015.

³⁵ Anis Sayekti, Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project-Based Learning*) Pada Pokok Bahasan Masa Kolonial Eropa di Indonesia Terhadap Keaktifan Belajar IPS Kelas VII

2. Skripsi dengan judul : Penerapan *Project-Based Learning* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di Smp Negeri 2 Godean Sleman. Karya Adji Iman Santoso Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2017. Penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian ini bertujuan mendiskripsikan proses dan menganalisis hasil pelaksanaan *project-based learning*.³⁶

Berdasarkan penelitian terdahulu diatas, maka terdapat perbedaan penelitian yang di lakukan, ini terlihat dari alur pemikiran penelitian yang peneliti lakukan dimana dalam penelitian yang peneliti lakukan yaitu menggunakan mata pelajaran PAI dan jika penelitian terdahulu sama-sama menggunakan model pembelajaran proyek tapi penelitian skripsi ini spesifiknya keaktifan siswa beda dengan penelitian terdahulu.

C. Kerangka Berpikir

Belajar merupakan proses dalam diri individu yang berinteraksi dengan lingkungan untuk mendapatkan perubahan dalam perilakunya.³⁷ Pembelajaran itu melibatkan dua pihak, yaitu guru dan peserta didik yang didalamnya mengandung dua unsur sekaligus, yaitu mengajar dan belajar. Pada dasarnya pembelajaran merupakan proses peserta didik agar dapat belajar dengan baik.³⁸ Jadi belajar adalah proses dalam diri sendiri peserta didik, dan pembelajaran merupakan kegiatan luar eksternal belajar.

Kerangka berfikir penelitian ini ada dua variabel, pertama yaitu variabel pengaruh pembelajaran proyek, kedua yaitu variabel terpengaruh yaitu keaktifan siswa pada mata pelajaran PAI.

SMP N 2 Juwana. *Skripsi*. Sayekti Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang 2016.

³⁶ Adji Iman Santoso. Penerapan *Project-Based Learning* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di Smp Negeri 2 Godean Sleman. *Skripsi*. Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2017

³⁷ Purwanto, *evaluasi hasil belajar*, pustaka pelajar, yogyakarta, 2011, Hlm.38

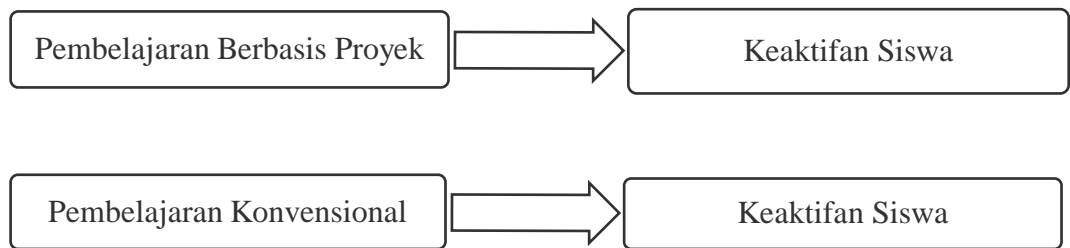
³⁸ Muhammad Fathurrahman, *model-model pembelajaran inovatif*, Ar-ruz media, jogjakarta, 2015, Hlm.16

Penggunaan metode pembelajaran sangat terkait dengan proses pembelajaran didalam kelas. Dalam aplikasinya, proses pembelajaran didasarkan pada kemampuan berfikir kritis dan keaktifan siswa dalam pembelajaran proyek akan sangat membantu peserta didik dalam hal memahami, menganalisa dan mengaplikasikan apa yang sudah dipelajari peserta didik didalam kelas. Diharapkan proses pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran proyek merupakan salah satu solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan-permasalahan pendidikan yang ada saat ini, diantaranya kurangnya pemahaman siswa terhadap materi-materi yang diajarkan oleh guru. Kondisi tersebut disebabkan oleh berbagai hal, diantaranya siswa kurang memperhatikan materi yang disampaikan karena munculnya rasa bosan dengan model pembelajaran yang monoton yaitu lebih banyak didominasi oleh guru dan siswa pandai saja, sedangkan siswa yang kurang pandai cenderung bersifat pasif. Siswa juga tidak menyukai PAI karena menganggap bahwa PAI adalah mata pelajaran yang sulit dimengerti dan banyak ayat dan hadist yang perlu di hafalkan. Hal ini jika dibiarkan terus menerus akan mengakibatkan tidak tercapainya tujuan pembelajaran seperti yang diharapkan.

Pembelajaran proyek dalam penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan kognitif peserta didik. Peningkatan kemampuan kognitif peserta didik dalam mengingat materi pelajaran, kemampuan menjawab soal dengan benar serta mampu berfikir secara kritis.

Pembelajaran dengan mengutamakan pembelajaran proyek yang menyenangkan serta di harapkan peserta didik dapat meningkatkan daya ingat dan kemampuan berfikir kritis sehingga dapat menjawab soal-soal yang diberikan oleh guru secara baik dan benar. Disamping itu, dalam proses pembelajaran dikelas akan menciptakan suasana yang kondusif dan aktif, baik aktif bertanya maupun menjawab semua pertanyaan yang diajukan guru ataupun peserta didik yang lain.

Berikut ini apabila dituangkan dalam skema kerangka berfikir yaitu :



Gambar 2.2 Skema Kerangka Berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari bahasa Yunani yang mempunyai dua kata “hypo” (sementara) dan “thesis” (pernyataan atau teori). Karena hipotesis merupakan pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya, maka perlu diuji kebenarannya. Kemudian para ahli menafsirkan arti hipotesis adalah dugaan terhadap hubungan antara dua variabel atau lebih.³⁹ Atas dasar definisi di atas dapat diartikan bahwa hipotesis adalah jawaban atau dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya.

Menurut Sugiyono, hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Rumusan masalah tersebut bisa berupa pernyataan tentang hubungan dua variabel atau lebih, perbandingan (komparasi), atau variabel mandiri (deskripsi).⁴⁰ Pada umumnya hipotesis dinyatakan dalam dua bentuk, yaitu suatu hipotesis yang menyatakan tidak ada hubungan antara variabel yang dipermasalahkan (biasanya dilambangkan dengan H_0), dan suatu hipotesis yang menyatakan adanya pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat yang biasa dilambangkan dengan H_1 . Sehingga hipotesis pada penelitian ini dapat dirumuskan:

H_0 = tidak ada Pengaruh Yang Positif antara Pembelajaran Proyek Terhadap Keaktifan Siswa Mata Pelajaran PAI siswa kelas VIII di SMPIT Assa’idiyah Kirig Mejobo Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019.

³⁹ Syofian Siregar, *metode penelitian kuantitatif*, kencana, jakarta, 2015, Hlm. 38

⁴⁰ Sugiyono, *statistika untuk penelitian*, ALFABETA, Bandung, 2010, Hlm. 84

H_1 = ada pengaruh positif antara Pembelajaran Proyek Terhadap Keaktifan Siswa Mata Pelajaran PAI siswa kelas VIII di SMPIT Assa'idiyah Kirig Mejobo Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019.

Dalam penelitian ini yang penulis pakai adalah hipotesis yang mengandung pernyataan hubungan sebab akibat yang positif, yang artinya bahwa terdapat pengaruh Pembelajaran Proyek Terhadap Keaktifan Siswa Mata Pelajaran PAI siswa kelas VIII di SMP IT Assa'idiyah Kirig Mejobo Kudus Tahun Pelajaran 2018/2019.

