

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian Pemahaman Siswa

Pemahaman adalah kesanggupan untuk mendefinisikan, merumuskan kata yang sulit dengan perkataan sendiri. Dapat pula merupakan kesanggupan untuk menafsirkan suatu teori atau melihat konsekuensi atau implikasi, meramalkan kemungkinan atau akibat sesuatu.¹

Menurut Benyamin S. Bloom, pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan di ingat. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan bahasa sendiri.² Ngalim Purwanto mengemukakan bahwa pemahaman atau komprehensi adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan *testee* mampu memahami arti atau konsep, situasi, serta faktor yang diketahuinya. Dalam hal ini *testee* tidak hanya hafal cara verbalistis, tetapi memahami konsep dari masalah atau fakta yang ditanyakan.³

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa adalah kesanggupan siswa untuk dapat mendefinisikan sesuatu dan menguasai hal tersebut dengan memahami makna sesuatu tersebut. Dengan demikian pemahaman merupakan kemampuan dalam memaknai hal-hal yang terkandung dalam suatu teori maupun konsep-konsep yang dipelajari.

b. Kategori Pemahaman

Pemahaman dapat dibedakan dalam tiga tingkatan:

- 1) Pemahaman terjemahan, yakni kesanggupan memahami makna yang terkandung di dalamnya.

¹S. Nasution, *Teknologi Pendidikan*, CV Jammars, Bandung, 1999, hlm. 27.

²Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, Rajagrafindo Persada, Jakarta, 2013, hlm. 50.

³Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2017, hlm. 44.

- 2) Pemahaman penafsiran, misalnya membedakan dua konsep yang berbeda.
- 3) Pemahaman ekstrapolasi, yakni kesanggupan melihat di balik yang tertulis, tersirat dan tersurat, meramalkan sesuatu dan memperluas wawasan.⁴

Sejalan dengan pendapat tersebut Sudjana juga mengelompokkan pemahaman ke dalam tiga kategori yaitu sebagai berikut:

- 1) Tingkat terendah
Pemahaman tingkat terendah adalah pemahaman terjemahan.
- 2) Tingkat kedua
Pemahaman penafsiran adalah menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok.
- 3) Pemahaman tingkat ketiga
Pemahaman tingkat ketiga atau tingkat tertinggi adalah pemahaman ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi diharapkan seorang mampu melihat di balik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.⁵

c. Indikator Pemahaman

Wina Sanjaya mengatakan pemahaman memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Pemahaman lebih tinggi tingkatnya dari pengetahuan.
- 2) Pemahaman bukan hanya sekedar mengingat fakta, akan tetapi berkenaan dengan menjelaskan makna atau suatu konsep.
- 3) Dapat mendeskripsikan, mampu menerjemahkan.
- 4) Mampu menafsirkan, mendeskripsikan secara variabel.
- 5) Pemahaman eksplorasi, mampu membuat estimasi.⁶

⁴ Tohirin, *Psikologi Belajar Mengajar*, Raja Grafindo Persada, Pekanbaru, 2001, hlm. 88.

⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Remaja Rosda Karya, Bandung, 2012, hlm. 24.

⁶ <http://repository.uinsuska.ac.id/2379/3/BAB%2520II.pdf>. Diakses pada hari Kamis, 22 Agustus 2019, pukul 10.00 WIB.

Pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu:

- 1) Menerjemahkan
Menerjemahkan di sini bukan saja pengalihan bahasa yang satu ke bahasa yang lain, tetapi dapat juga dari konsepsi abstrak menjadi satu model simbolik untuk mempermudah orang mempelajarinya.
- 2) Menginterpretasikan/Menafsirkan
Menginterpretasi ini lebih luas dari pada menerjemahkan. Menginterpretasi adalah kemampuan untuk mengenal atau memahami ide-ide utama suatu komunikasi.
- 3) Mengekstrapolasi
Sedikit berbeda dengan menerjemahkan dan menafsirkan, ia menuntut kemampuan intelektual yang lebih tinggi yaitu dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat dibalik yang tertulis dapat membuat ramalan tentang konsentrasi atau dapat memperluas masalahnya.⁷

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pemahaman

- 1) Faktor Intern
Yaitu intelegensi, orang berpikir menggunakan intelegnya. Cepat tidaknya dan terpecahkan atau tidaknya suatu masalah tergantung kepada kemampuan intelegnya. Dilihat dari intelegensinya, kita dapat mengatakan seseorang itu pandai atau dungu.⁸ Berpikir adalah salah satu keaktifan pribadi manusia yang mengakibatkan penemuan yang terarah kepada sesuatu tujuan. Kita berpikir untuk menemukan pemahaman atau pengertian yang kita kehendaki.
- 2) Faktor Ekstern
Faktor ini berasal dari orang yang menyampaikan, karena penyampaian akan berpengaruh pada pemahaman. Jika bagus cara penyampaian maka orang akan lebih mudah memahami apa yang kita sampaikan, begitu juga sebaliknya.⁹

⁷ Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran Teori dan Praktek Pengembangan KTSP*, Kencana, Jakarta, 2008, hlm. 107.

⁸ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Remaja Rosda Karya, Bandung, 1996, hlm. 52.

⁹ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar Mengajar*, Sinar Baru Algensindo, Bandung, 2002, hlm. 43.

e. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

1) Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam adalah studi tentang riwayat hidup Rasulullah SAW, sahabat-sahabat dan imam-imam pemberi petunjuk yang diceritakan kepada murid-murid sebagai contoh teladan yang utama dari tingkah laku manusia yang ideal, baik dalam kehidupan pribadi maupun kehidupan sosial. Dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam merupakan perkembangan perjalanan hidup manusia Muslim dari masa ke masa dalam usaha bersayari'ah dan berakhlak serta dalam mengembangkan sistem kehidupan yang dilandasi oleh akidah.¹⁰

Mata Pelajaran SKI dalam kurikulum Madrasah Tsanawiyah adalah salah satu bagian mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengamatan dan pembiasaan.

2) Karakteristik Mata Pelajaran SKI

Hal yang sangat mendasar terletak pada kemampuan dalam mengambil *ibrah* dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam di masa sekarang dan masa yang akan datang.¹¹

Jadi, sebenarnya siswa tidak cukup mengetahui sejarah Islam di masa lalu. Tetapi diharapkan mampu menggali nilai, makna, aksioma, *ibrah/ hikmah*, dalil dan teori dari fakta sejarah yang ada. Oleh karena itu dalam tema-tema tertentu indikator keberhasilan belajar akan sampai pada capaian ranah afektif. Jadi SKI tidak hanya merupakan *transfer of knowledge*, tapi juga merupakan pendidikan nilai (*value education*).

¹⁰ Muhaimin, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Islam*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005, hlm. 1-3.

¹¹ Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam, *Kurikulum 2013 Mata Pelajaran PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah*, Kementerian Agama Republik Indonesia, Jakarta, 2014, hlm. 38.

2) Tujuan Pembelajaran SKI

Tujuan pembelajaran SKI diantaranya:

- a) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah saw dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
 - b) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
 - c) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.¹²
- 4) Ruang Lingkup Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam tingkat Madrasah Tsanawiyah
- Secara substansial, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik. Adapun Ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di MTs meliputi:
- a) Memahami sejarah Nabi Muhammad saw periode Makkah.
 - b) Memahami sejarah Nabi Muhammad saw periode Madinah.
 - c) Memahami peradaban Islam pada masa *Khulafaurrasyidin*.
 - d) Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Umayyah.
 - e) Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Bani Abbasiyah.
 - f) Perkembangan masyarakat Islam pada masa Dinasti Al Ayyubiyah.
 - g) Memahami perkembangan Islam di Indonesia.¹³

¹² Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam, *Kurikulum 2013 Mata Pelajaran PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah*, hlm. 46-47.

¹³ Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam, *Kurikulum 2013 Mata Pelajaran PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah*, hlm. 48-49.

f. Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman siswa adalah kemampuan untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari. Pemahaman merupakan kemampuan memahami arti suatu bahan pelajaran, seperti menafsirkan, menjelaskan atau meringkas atau merangkum suatu pengertian.

Selama ini pengajar lebih cenderung menyampaikan apa yang ada di dalam buku teks yang dijadikan acuan yang hanya kadang-kadang menekankan pada ranah kognitif, tanpa melibatkan ranah afektif dan psikomotor.¹⁴ Selain itu terkadang penggunaan strategi dan metode yang kurang variatif membuat pembelajaran kurang dipahami siswa.

Apalagi dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam yang terkenal membosankan karena banyak materi yang berisi kisah di masa lampau. Padahal pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa dan mudah dipahami siswa adalah pelajaran yang ada kaitannya dengan kehidupan praktis siswa. Hal ini membuat mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam menjadi salah satu mata pelajaran rumpun PAI yang jarang diminati siswa.

Pemahaman siswa pada mata pelajaran SKI sangat diperlukan agar tujuan pembelajaran SKI dapat tercapai. Sebagaimana kita ketahui fungsi sejarah kebudayaan Islam mencakup fungsi edukatif, keilmuan dan transformasi. Jadi tujuan siswa mempelajari SKI bukan hanya mengetahui kebudayaan dan kisah Islam di masa lalu saja, tetapi dijadikan ibrah dalam bersikap sehari-hari sehingga siswa dapat merancang transformasi berdasarkan ibrah dari sejarah kebudayaan Islam.

Upaya menumbuhkan pemahaman siswa pada mata pelajaran SKI dapat ditempuh dengan berbagai cara. Misalnya adalah dengan memberikan motivasi kepada siswa agar tertarik pada pembelajaran, memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan ide untuk mengembangkan pendapat dan opini, memberikan kesempatan siswa untuk bertanya, serta menanggapi materi yang disampaikan oleh guru.

¹⁴ Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam, *Kurikulum 2013 Mata Pelajaran PAI dan Bahasa Arab pada Madrasah*, hlm. 38.

2. Strategi *Prediction Guide*

a. Pengertian Strategi *Prediction Guide*

Strategi merupakan suatu rencana tentang cara-cara pendayagunaan dan penggunaan potensi dan sarana yang ada untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi. Dalam dunia pendidikan, strategi diartikan sebagai *a plan, method, or series of activities, designed to achieves a particular aducational goal*. Sehingga strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.¹⁵

Strategi pembelajaran berperan penting dalam menyikapi berbagai perubahan di segala aspek terutama bidang pendidikan sejalan dengan tuntutan zaman. Dalam proses pembelajaran terdapat beberapa strategi pembelajaran, termasuk di sini adalah strategi *Prediction Guide*.

Menurut bahasa *Prediction* berarti ramalan dan *Guide* berarti buku pedoman.¹⁶ Atau jika digunakan dalam istilah pendidikan lebih tepat diartikan sebagai menebak pelajaran.¹⁷ Sesuai dengan istilah bahasanya, strategi pembelajaran *Prediction Guide* merupakan strategi pembelajaran yang menekankan kepada siswa untuk menebak atau memprediksi materi yang akan disampaikan oleh pengajar. Selama proses pembelajaran, peserta didik diminta untuk mengidentifikasi materi yang sesuai dengan tebakannya dengan mencentang atau melingkari atau menggaris bawahi materi yang sesuai dengan tebakannya. Di akhir pelajaran siswa diminta menghitung berapa materi yang sesuai dengan tebakannya.¹⁸

Strategi pembelajaran *Prediction Guide* ini termasuk dalam salah satu bagian dari strategi pembelajaran aktif atau *Active Learning*. Hal ini tampak pada keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak siswa untuk belajar secara

¹⁵ Zuhrotul Jannah, *Pengaruh Penggunaan Strategi Prediction Guide (Tebak Pelajaran) terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 1 Kelas VII Sidayu Gresik*, UIN Sunan Ampel, Surabaya, 2010, hlm. 20.

¹⁶ John M. Echols dan Hasan Shadily, *Kamus Inggris-Indonesia*, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2003, hlm. 283.

¹⁷ Hisyam Zaini, dkk., *Strategi Pembelajaran Aktif*, Insan Madani, Yogyakarta, 2004, hlm. 4.

¹⁸ Hisyam Zaini, dkk., *Strategi Pembelajaran Aktif*, hlm. 4.

aktif, artinya aktif melibatkan siswa belajar dalam melakukan sesuatu dan berfikir tentang apa yang mereka lakukan dalam proses pembelajaran.

b. Tujuan Strategi Pembelajaran *Prediction Guide*

Setiap penggunaan strategi pembelajaran dalam proses belajar mengajar tentunya memiliki tujuan yang hendak dicapai. Strategi pembelajaran *Prediction Guide* merupakan strategi pembelajaran yang tepat digunakan agar siswa memiliki perhatian yang tinggi terhadap materi yang akan disampaikan dari awal sampai akhir.¹⁹

Strategi ini mengharuskan siswa untuk memprediksi materi yang memiliki tujuan dalam penggunaannya dalam pembelajaran, diantaranya yaitu:

1) Mengoptimalkan pembelajaran pada aspek afektif

Strategi pembelajaran afektif berbeda dengan strategi pembelajaran kognitif dan strategi pembelajaran psikomotorik (keterampilan). Afektif berhubungan dengan nilai (*value*) yang sulit diukur, oleh karena menyangkut kesadaran seseorang yang tumbuh dari dalam. Nilai adalah suatu konsep yang berada dalam pikiran manusia yang sifatnya tersembunyi, tidak dalam dunia empiris.²⁰

2) Mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran

Sering terjadi selama ini proses pembelajaran yang berlangsung banyak diarahkan kepada proses mendengarkan dan menghafalkan informasi yang disajikan oleh guru, siswa bersifat pasif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa hanya memperoleh kemampuan intelektual (kognitif) saja. Idealnya proses pembelajaran itu menghendaki hasil belajar yang seimbang antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Seperti yang telah diuraikan sebelumnya, ketika siswa dalam keadaan pasif menerima pelajaran, maka tidak menutup kemungkinan dia akan mudah melupakan informasi yang disampaikan oleh guru.

Berbeda halnya ketika siswa ikut berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dia akan mencari sendiri

¹⁹ Ervina Eka Puspitasari, dkk., *Peningkatan Berpikir Kritis Melalui Strategi Aktif Tipe Prediction Guide (Tebak Pelajaran) pada Siswa SMP N 25 Purworejo*, Universitas Muhammadiyah Purworejo, Jawa Tengah, 2014, hlm. 1-2.

²⁰ Zuhrotul Jannah, *Pengaruh Penggunaan Strategi Prediction Guide (Tebak Pelajaran) terhadap Prestasi Belajar Siswa...*, hlm. 26-27.

pengertian dan membentuk pemahamannya sendiri dalam pikiran mereka. Sehingga pengetahuan baru yang disampaikan oleh guru dapat diinterpretasikan dalam kehidupan sehari-hari.²¹ Ada beberapa bentuk keaktifan yang dilakukan oleh siswa, yaitu:

- a) *Visual activities*, seperti membaca, memperhatikan gambar, demonstrasi, percobaan, dan sebagainya.
- b) *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, *interview*, diskusi, dan sebagainya.
- c) *Listening activities*, seperti mendengarkan uraian percakapan, diskusi, pidato, ceramah, dan lain sebagainya.
- d) *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin, dan sebagainya.
- e) *Drawing activities*, seperti membuat grafik, peta, dan sebagainya.
- f) *Motor activities*, seperti melakukan percobaan membuat konstruksi, model memperbaiki, berkebun, dan lain sebagainya.
- g) *Mental activities*, seperti mengingat, memecahkan masalah, menganalisa, mengambil keputusan, dan sebagainya.
- h) *Emotional activities*, seperti menaruh minat gembira, berani, tenang, gugup, dan lain sebagainya.²²

c. Ciri-ciri Strategi *Prediction Guide*

Adapun ciri-ciri dari strategi *prediction guide* antara lain:

- 1) Guru mengaktifkan siswa dalam belajar. *Prediction guide* termasuk dalam kategori strategi pembelajaran aktif. Jadi sudah barang tentu memiliki indikator mengaktifkan siswa dalam pembelajaran. Siswa akan aktif memprediksi topik pembelajaran dalam kelompok kecil.
- 2) Guru memberi kesempatan siswa untuk berdiskusi dalam kelompok kecil. Indikator selanjutnya yaitu adanya kelompok kecil dalam strategi *prediction guide*.

²¹ Zuhrotul Jannah, *Pengaruh Penggunaan Strategi Prediction Guide (Tebak Pelajaran) terhadap Prestasi Belajar Siswa...*, hlm. 27.

²² Sardiman, A.M, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2012, hlm. 101.

Hal ini bertujuan agar siswa dapat bekerja sama dalam menentukan prediksi yang tepat. Kelompok kecil juga bermanfaat untuk menghemat waktu.

- 3) Guru memberi kesempatan siswa untuk menyampaikan jawabannya. Siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan prediksinya yang diwakili oleh masing-masing ketua kelompok. Masing-masing ketua kelompok menyampaikan prediksi sesuai dengan hasil diskusi dalam kelompok kecil mereka masing-masing.
- 4) Guru dalam ceramah menyampaikan isi poin-poinnya yang sesuai dengan materi dan isi kurikulum. Setelah siswa menyampaikan prediksinya guru menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang ada. Penyampaian materi dapat dilakukan menggunakan metode dan media yang bervariasi.
- 5) Guru memberi kesempatan siswa untuk membandingkan jawabannya dengan poin-poin tersebut. Saat guru menyampaikan materi siswa dituntut untuk tetap perhatian dari awal sampai akhir sambil mencocokkan prediksi mereka dengan isi materi yang disampaikan oleh guru.²³

Ciri-ciri strategi *prediction guide* tersebut akan dijadikan indikator dalam penelitian ini. Jadi indikator strategi *prediction guide* adalah guru mengaktifkan siswa, *small group discussion*, siswa menyampaikan prediksi, guru menyampaikan materi, dan siswa membandingkan prediksi dengan materi yang disampaikan guru.

d. Kelebihan dan Kelemahan Strategi *Prediction Guide*

Kelebihan metode *prediction guide* adalah sebagai berikut:

- 1) Strategi ini tidak hanya mengajak anak aktif secara fisik tapi juga secara mental.
- 2) Anak sejak dini telah terlatih mampu memprediksi dan mencocokkan konsep yang telah mereka alami atau pelajari baik di sekolah maupun di rumah pada waktu dulu atau sekarang.
- 3) Siswa akan tertantang untuk berfikir dan mengingat-ingat kembali materi yang disampaikan.

²³ Zuhrotul Jannah, *Pengaruh Penggunaan Strategi Prediction Guide (Tebak Pelajaran) terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 1 Kelas VII Sidayu Gresik*, UIN Sunan Ampel, Surabaya, 2010, hlm. 25.

- 4) Kemudian kita bisa memotivasi siswa untuk belajar di rumah sebelumnya karena metode *prediction guide* ini menuntut siswa secara aktif dan bisa mengutarakan prediksi-prediksi mereka sehingga mereka bisa antusias untuk menemukan jawaban masing-masing dari setiap masalah.²⁴

Di samping memiliki kelebihan, strategi *prediction guide* juga memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan *prediction guide* adalah sebagai berikut:

- 1) Guru tidak dapat secara bebas menerapkan strategi *prediction guide* karena dalam strategi ini juga harus memperhatikan bagaimana keadaan siswa pada saat di dalam kelas.
- 2) Ada siswa yang mungkin aktif dan selalu ingin tahu, namun ada juga siswa yang kurang memiliki keingin tahuan yang besar dan cenderung pasif.
- 3) Guru harus memahami karakteristik yang berbeda antara satu dengan yang lainnya.
- 4) Guru harus menumbuhkan semangat belajar para siswanya.

e. Prosedur Pelaksanaan Strategi *Prediction Guide*

- 1) Menentukan topik yang akan di sampaikan
- 2) Membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil
- 3) Guru meminta siswa untuk menebak apa saja yang kira-kira akan mereka dapatkan dalam pelajaran ini
- 4) Siswa diminta untuk membuat perkiraan-perkiraan itu dalam kelompok kecil
- 5) Guru menyampaikan materi pelajaran secara interaktif
- 6) Selama proses pembelajaran, siswa diminta untuk mengidentifikasi prediksi mereka yang sesuai dengan materi yang disampaikan guru
- 7) Di akhir pertemuan, guru menanyakan berapa prediksi mereka yang sesuai dengan materi yang disampaikan.²⁵

Strategi ini dapat divariasikan dengan strategi yang lain guna mengoptimalkan penyampaian materi pembelajaran. Prosedur pelaksanaan strategi *prediction guide*

²⁴ Annisa Rahmania Rahmi, *Penerapan Strategi Pembelajaran Kooperatif Tipe Prediction Guide untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Akuntansi Kelas XI IPS 5 SMA Al-Islam 1 Surakarta*, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 2012, hlm. 14.

²⁵ Zuhrotul Jannah, *Pengaruh Penggunaan Strategi Prediction Guide (Tebak Pelajaran) terhadap Prestasi Belajar Siswa.....*, hlm. 23-24.

juga dapat dilakukan dengan lebih variatif lagi oleh guru sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa saat pembelajaran berlangsung.

3. Media Powerpoint

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari kata latin “ *medius* ” yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.²⁶ Media merupakan suatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar pada dirinya.²⁷

b. Pengertian Media Powerpoint

Media *powerpoint* adalah program aplikasi presentasi yang merupakan salah satu program aplikasi dibawah *microsoft office* program komputer dan ditampilkan ke layar menggunakan bantuan LCD proyektor.²⁸ Sedangkan menurut Susilana, *Powerpoint* merupakan program aplikasi presentasi dalam komputer. *Microsoft Powerpoint* paling banyak digunakan untuk berbagai kepentingan presentasi, baik presentasi produk, *meeting*, seminar, lokakarya, dan dalam pembelajaran di sekolah.²⁹

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa *microsoft powerpoint* mempunyai keunggulan dalam menyampaikan informasi materi ajar melalui presentasi yang menarik dengan berbagai animasi, sehingga peserta didik lebih semangat pada saat mengikuti proses belajar mengajar.

c. Fitur-fitur Media Powerpoint

Penggunaan fitur-fitur media *powerpoint* tentunya akan memberikan tambahan nilai estetika, dimana dengan menggunakan fitur-fitur ini diharapkan presentasi akan menjadi lebih hidup. Dalam kegiatan belajar mengajar, siswa

²⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2013, hlm. 3.

²⁷ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Ciputat Pers, Jakarta, 2002, hlm. 12.

²⁸ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran*, Safiria Insania Press, Yogyakarta, 2009, hlm. 127

²⁹ Susilana, Rudi dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran*, CV. Wacana Prima, Bandung, 2007, hlm. 99.

akan tertarik dengan tampilan *powerpoint* sehingga memungkinkan mereka untuk memperhatikan apa yang diajar oleh guru dan membantu guru dalam menyajikan dan memperjelas materi pelajaran dengan kegiatan yang variatif dan suasana yang tidak membosankan. Dengan demikian, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Berbagai ragam fitur-fitur media *powerpoint* yang bisa dipilih yaitu pemberian grafik dan gambar, teks, foto, suara, menyisipkan *word art*, mengatur model transisi ketika terjadi peralihan dari satu *slide* ke *slide* berikutnya, menambahkan pola, mengatur warna teks, memberi bayangan, membuat *chart* dan bagan organisasi.

d. Manfaat Media *Powerpoint*

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran termasuk *powerpoint* adalah sebagai berikut:

- 1) Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
 Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
 Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
 Dengan media akan terjadi komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa media guru cenderung bicara satu arah.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
 Dengan media tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian dengan menggunakan media, siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.

5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.

Media pembelajaran dapat membantu siswa menyerap materi pelajaran dengan lebih mendalam dan utuh. Bila dengan mendengar informasi verbal dari guru saja, siswa kurang memahami pelajaran, tetapi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan dan mengalami sendiri melalui media pembelajaran pemahaman siswa akan lebih baik.³⁰

e. **Keunggulan Media *Powerpoint***

Hujair AH. Sanaky mengungkapkan bahwa aplikasi *powerpoint* mempunyai keunggulan, diantaranya:

- 1) Praktis, dapat digunakan untuk semua ukuran kelas.
- 2) Memberikan kemungkinan tatap muka dan mengamati respon dari penerima pesan.
- 3) Memiliki variasi teknik penyajian dengan berbagai kombinasi warna atau animasi.
- 4) Dapat digunakan berulang-ulang.
- 5) Lebih sehat dibandingkan menggunakan papan tulis.

f. **Kelemahan Media *Powerpoint***

Disamping memiliki kelebihan, media *powerpoint* juga memiliki kelemahan, diantaranya adalah:

- 1) Pengadaan alat mahal dan tidak semua sekolah memiliki.
- 2) Memerlukan perangkat keras (komputer) dan LCD untuk memproyeksikan pesan.
- 3) Memerlukan persiapan yang matang.
- 4) Memerlukan ketrampilan khusus dan kerja yang sistematis untuk menggunakannya.
- 5) Bagi pemberi pesan yang tidak memiliki ketrampilan menggunakan, memerlukan operator atau pembantu khusus.³¹

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Studi tentang pengaruh strategi *prediction guide* dan penggunaan media *powerpoint* terhadap pemahaman siswa bukanlah kajian yang baru. Berdasarkan studi literatur ada beberapa studi dan kajian yang telah mendahuluinya. Walaupun mempunyai kesamaan

³⁰ Khoirul Anam, *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Bani Muqiman Bangkalan*, Jurnal Pendidikan Islam, Universitas Muhammadiyah Surabaya, Vol. 4, No. 2, 2015, hlm. 6.

³¹ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran*, hlm. 135-136.

tema tetapi jauh berbeda titik fokus pembahasannya. Dengan begitu bahwa kajian yang penulis kaji sudah barang tentu akan membidik hal-hal yang belum dibahas atau menambah porsi bahasan dari sisi-sisi yang kurang memperoleh perhatian dari penulis-penulis sebelumnya. Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini diantaranya:

1. Penelitian Zuhrotul Jannah, yang berjudul “*Pengaruh Strategi Prediction Guide (Tebak Pelajaran) terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 1 Kelas VII Sidayu Gresik*”. Hasil penelitian diketemukan bahwa penggunaan strategi *prediction guide* tergolong baik dengan prosentase 81% pada kategori 75%-85% dan prestasi belajar siswa tergolong baik karena masuk pada kategori nilai kriteria raport yaitu 8, sedangkan dari hasil *product moment* menunjukkan adanya korelasi yang sangat tinggi antara strategi *prediction guide* terhadap prestasi belajar siswa di SMP Negeri 1 Sidayu Gresik.³²

Persamaan penelitian penulis dengan penelitian Zuhrotul Jannah adalah sama-sama membahas mengenai pengaruh strategi *prediction guide*, sedangkan perbedaan penelitian penulis dengan penelitian Zuhrotul Jannah adalah jika dalam penelitian terdahulu hanya membidik tentang strategi *prediction guide* saja, maka dalam penelitian penulis ini juga akan membahas tentang pengaruh penggunaan media *powerpoint*. Selain itu, variabel terikat yang dikaji Ana Ana adalah prestasi belajar siswa. Sedangkan dalam penelitian ini penulis mengkaji tentang pemahaman siswa.

2. Penelitian Nira Elpira dan Anik Ghufro yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD*”. Data penelitian ini diambil dari data hasil tes dan non tes, dengan membandingkan rata-rata sebelum dan sesudah pembelajaran. Hasil angket yang diberikan sebelum pembelajaran menunjukkan bahwa nilai *mean* minat belajar sebelum pembelajaran adalah 99,84 dengan standar deviasi 8,70, nilai terendah 78 dengan frekuensi 1 siswa dan nilai tertinggi 120 dengan frekuensi 1 siswa. Selanjutnya hasil *mean* minat belajar sesudah pembelajaran adalah 113,61 dengan standar deviasi 4,63 nilai terendah 102 dengan frekuensi 1 siswa dan nilai tertinggi adalah 120 dengan frekuensi 5 siswa. Hasil penelitian ini

³² Zuhrotul Jannah, *Pengaruh Strategi Prediction Guide (Tebak Pelajaran) terhadap Prestasi Belajar Siswa...*, hlm. 1.

menunjukkan bahwa penggunaan media *powerpoint* pada mapel IPA terbukti berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar.³³

Persamaan penelitian penulis dengan penelitian Nira Elpira dan Anik Ghufon adalah sama-sama membahas mengenai pengaruh penggunaan media *powerpoint*, sedangkan perbedaan penelitian penulis dengan penelitian Nira Elpira dan Anik Ghufon adalah jika dalam penelitian terdahulu membahas mengenai pengaruh penggunaan media *powerpoint* terhadap minat dan hasil belajar siswa, maka dalam penelitian penulis ini membahas mengenai pengaruh penggunaan media *powerpoint* terhadap pemahaman siswa. Variabel terikat yang dikaji Nira Elpira dan Anik Ghufon adalah minat dan hasil belajar siswa, sedangkan dalam penelitian ini penulis mengkaji tentang pemahaman siswa.

3. Penelitian Imro'atun Na'imah, yang berjudul "*Pengaruh Strategi Pembelajaran Ekspositori terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas V di MI Ma'arif Kedungkendo Candi Sidoarjo*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa:
 - a. kemampuan guru dalam menggunakan strategi pembelajaran ekspositori tergolong baik.
 - b. pemahaman siswa tergolong baik, hal ini terbukti dengan nilai rata-rata 75,2 dan pemahaman siswa ini lebih baik dari pada pemahaman sebelum menggunakan strategi pembelajaran ekspositori.
 - c. adanya pengaruh antara strategi pembelajaran ekspositori terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak. Hal ini terbukti dari hasil uji regresi linear sebesar 38,564% dengan asumsi bahwa variabel lainnya adalah konstan.³⁴

Perbedaan penelitian Imro'atun Na'imah dengan penelitian penulis adalah terletak pada variasi strategi yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam penelitian Imro'atun Na'imah mengkaji tentang pengaruh strategi pembelajaran ekspositori terhadap pemahaman siswa. Sedangkan dalam penelitian penulis mengkaji tentang strategi *prediction guide* yang nantinya akan

³³ Nira Elpira dan Anik Ghufon, *Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD*, Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, Vol. 2, No. 1, 2015, hlm. 94.

³⁴ Imro'atun Na'imah, *Pengaruh Strategi Pembelajaran Ekspositori terhadap Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Kelas V di MI Ma'arif Kedungkendo Candi Sidoarjo*, UIN Sunan Ampel, Surabaya, 2008, hlm. 1.

dibuktikan pengaruhnya terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran SKI.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu maka dapat disimpulkan bahwa kelebihan penelitian yang akan dilaksanakan ini adalah dalam penelitian ini lebih difokuskan pada pengaruh strategi *prediction guide* dan penggunaan media *powerpoint* terhadap pemahaman siswa.

C. Kerangka berfikir

Pendidikan pada dasarnya merupakan sebuah proses yang membentuk manusia untuk terus berubah menjadi individu yang dewasa. Serta merupakan proses penyiapan individu dalam menghadapi lingkungan hidup yang mengalami perubahan semakin pesat pelaksanaannya. Sebuah pendidikan membutuhkan strategi yang tepat dalam mentransformasikan materi kepada peserta didik.

Selain pendidikan memberikan perubahan dalam bentuk fisik (jasmani) pendidikan juga diarahkan dalam usaha membentuk mental dan spiritual siswa agar lebih baik. Bidang studi sejarah kebudayaan Islam merupakan suatu materi yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidup (*way of life*) di masa sekarang dan masa yang akan datang. Melalui sejarah kebudayaan Islam, siswa akan mengambil ibrah dari sejarah di masa lalu untuk membentuk jasmani yang kuat dan spiritual yang ihsan sesuai dengan karakter tokoh Islam yang patut ditiru.

Perkembangan ilmu dan teknologi amat berpengaruh terhadap berbagai segi kehidupan manusia termasuk bidang pendidikan. Mengingat perkembangan IPTEK bersifat dinamis, dan terus menerus mengikuti perubahan-perubahan maka keterampilan metode, strategi dan media pendidikan agama Islam pasti diperlukan oleh setiap guru di dalam lembaga pendidikan formal baik di sekolah umum maupun di madrasah yang notabennya adalah sekolah berbasis Islam.

Pendidikan agama Islam di madrasah tentunya lebih intens diberikan pada siswa dibandingkan dengan di sekolah umum. Rumpun pendidikan agama Islam di madrasah terdapat empat mata pelajaran yaitu Akidah Akhlak, Fiqih, Qur'an Hadits, dan SKI. Oleh karena itu sudah seharusnya madrasah sebagai sekolah berbasis Islam dapat mencetak kader yang islami yang mampu menjawab tantangan zaman dengan keseimbangan kecerdasan otak dan spiritual.

Proses belajar mengajar PAI di madrasah khususnya SKI dengan menggunakan strategi *prediction guide* dan penggunaan

media *powerpoint* tentu saja akan membantu guru dalam menyampaikan materi dan siswapun akan lebih mudah memahami materi tersebut, sehingga dalam menyampaikan materinya tidak kaku, membosankan, dan menakutkan akan tetapi lebih kreatif, variatif, inovatif, dan fleksibel bagi peserta didik. Sebagaimana pembelajaran SKI dengan menggunakan strategi *prediction guide* di MTs Nurul Ilmi Bategede Nalumsari Jepara.

Strategi *prediction guide* dan penggunaan media pembelajaran *powerpoint* merupakan solusi yang sangat tepat untuk mengatasi permasalahan yang sedang melanda dalam proses belajar mengajar di semua lembaga pendidikan khususnya pembelajaran SKI yang kurang dapat dipahami siswa karena mengisahkan masa lampau. Seorang guru harus mempunyai ide yang kreatif bagaimana materi yang disampaikan dapat diterima oleh murid untuk meningkatkan pemahaman siswa yang nantinya akan meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan menampilkan kreasi yang berbeda dengan pendekatan yang berpusat pada siswa, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan bisa membuat siswa kagum akan materi yang disampaikan.

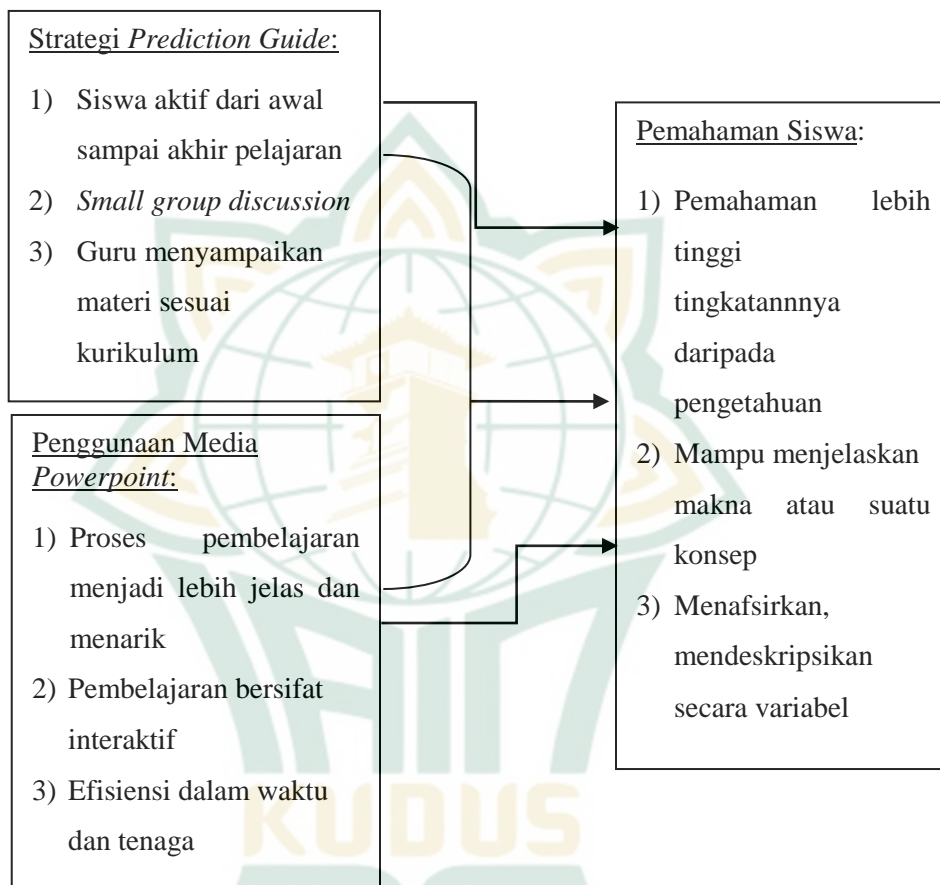
Kita ketahui bahwa strategi *prediction guide* adalah strategi yang berpusat pada siswa dan melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran. Jadi siswa akan aktif dan perhatian selama pembelajaran khususnya dalam pembelajaran SKI yang terkesan membosankan karena didominasi oleh metode dan strategi klasik. Strategi *prediction guide* mengajak siswa aktif secara fisik dan mental, serta dapat mempertahankan perhatian siswa dari awal sampai akhir pembelajaran.³⁵ Apalagi jika digabungkan dengan penggunaan media *powerpoint*, maka akan memperkuat keaktifan dan pemahaman siswa. Indikator pemahaman bukan hanya sekedar mengingat fakta, akan tetapi berkenaan dengan menjelaskan makna atau suatu konsep. Jadi dapat disimpulkan bahwa strategi *prediction guide* dan penggunaan media *powerpoint* akan berpengaruh terhadap pemahaman siswa pada mata pelajaran SKI.

Berdasarkan deskripsi yang sudah dijelaskan di atas maka sangat jelas keterkaitan antara sebuah ketepatan strategi pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran dengan pemahaman siswa yang akan meningkatkan pula pada prestasi belajar siswa sesuai tujuan pendidikan dan nantinya dapat membentuk siswa sebagai *insan kamil*. Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini adalah jika strategi *prediction guide* dan penggunaan media *powerpoint* dilaksanakan maka pemahaman siswa pada mata pelajaran SKI akan

³⁵ Hisyam Zaini, dkk., *Strategi Pembelajaran Aktif*, hlm. 4.

meningkat. Adapun kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam skema sebagai berikut:

Gambar 2.1
Kerangka berfikir Penelitian



D. Hipotesis

Setelah peneliti mengadakan telaah untuk menentukan anggapan dasar, maka langkah selanjutnya adalah merumuskan hipotesis. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.³⁶ Adapun hipotesis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

³⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*, Alfabeta, Bandung, 2014, hlm. 96.

1. Pengaruh Strategi *Prediction Guide* terhadap Pemahaman Siswa.

Banyak faktor yang mempengaruhi pemahaman siswa, salah satunya adalah penggunaan strategi yang sesuai. Dalam penelitian ini yang digunakan adalah strategi *prediction guide*. Strategi pembelajaran *prediction guide* ini termasuk bagian dari strategi pembelajaran aktif atau *active learning*. Hal ini tampak pada keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Dengan adanya keaktifan siswa, maka pemahaman siswa pun akan meningkat.

Ha₁: Ada pengaruh positif antara penerapan strategi *prediction guide* terhadap pemahaman siswa.

2. Pengaruh penggunaan media *powerpoint* terhadap pemahaman siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang baik akan meningkatkan keaktifan dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Salah satunya penggunaan media *powerpoint*. Dalam kegiatan belajar mengajar, siswa akan tertarik dengan tampilan *powerpoint* sehingga memungkinkan mereka untuk memperhatikan apa yang diajar oleh guru dan membantu guru dalam menyajikan dan memperjelas materi pelajaran dengan kegiatan yang variatif dan suasana yang tidak membosankan. Dengan demikian, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru.

Ha₂: Ada pengaruh positif antara penggunaan media *powerpoint* terhadap pemahaman siswa.

3. Pengaruh strategi *prediction guide* dan penggunaan media *powerpoint* terhadap pemahaman siswa.

Dengan menggunakan strategi *prediction guide* yang dapat mengaktifkan siswa dan media *powerpoint* yang dapat membuat siswa lebih tertarik untuk memperhatikan pelajaran yang disampaikan oleh guru, maka secara langsung siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Ha₃: Ada pengaruh positif antara penerapan strategi *prediction guide* dan penggunaan media *powerpoint* terhadap pemahaman siswa.