

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Deskripsi Teori

##### 1. Penggunaan Media Audio-Visual

###### a. Pengertian Media Audio-Visual

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Maka, dapat dikatakan bahwa bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan. bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media, diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia, realitas, gambar bergerak atau tidak, tulisan dan suara yang direkam. Kelima bentuk stimulus ini, akan membantu pembelajaran mempelajari bahan pelajaran atau dapat disimpulkan bahwa bentuk-bentuk stimulus dapat dipergunakan sebagai media adalah suara, lihat, dan gerakan.<sup>1</sup>

Media pembelajaran bisa disebut sebagai sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dipahami dari pengertian yang lebih luas, media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangkai lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas. Sedangkan substansi dari media pembelajaran adalah : (1) bentuk saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan, informasi atau bahan pelajaran kepada peserta didik; (2) berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar; (3) bentuk alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar; (4) bentuk-bentuk komunikasi dan metode yang dapat merangsang peserta didik untuk belajar menggunakan media audio-visual. Media audio-visual adalah seperangkat

---

<sup>1</sup> Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta : Kaukaba Dipantara, 2013), 3.

alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan suara. Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter sama dengan objek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori audio-visual, adalah televisi, VCD, sound slide, dan film.<sup>2</sup>

Media dalam pandangan Islam dapat dipahami dari hadist dibawah ini:

حَدَّثَنَا صَدَقَةُ بْنُ الْفَضْلِ : أَخْبَرَنَا يَحْيَى بْنُ سَعِيدٍ، عَنْ سُفْيَانَ  
 قَالَ : حَدَّثَنِي أَبِي ، عَنْ مُنْذِرٍ ، عَنْ رَبِيعِ بْنِ خُثَيْمٍ ، عَنْ عَبْدِ اللَّهِ  
 رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا  
 مُرَبَّعًا ، وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ ، وَخَطَّ خُطُطًا صِغَارًا  
 إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ ، وَقَالَ :  
 (هَذَا الْإِنْسَانُ ، وَهَذَا أَجَلُهُ مَحِيطٌ بِهِ - أَوْ : قَدْ أَحَاطَ بِهِ -  
 وَهَذَا آلٌ ذِي هُوَ خَارِجٌ أَمَلُهُ ، وَهَذِهِ الْخُطُطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ ،  
 فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا ، وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا . (رواه  
 البخاري)

Artinya: “Telah menceritakan pada kami Sodaqoh bin Fadhil, telah memberikan kabar kepadaku Yahya bin Sa’id dari Sofyan, beliau bersabda: Telah menceritakan kepadaku bapak ku dari Mundzir dari Robi’ bin Khusein dan Abdullah R.A, Beliau bersabda: Nabi SAW pernah membuat garis (gambar) persegi empat dan membuat suatu garis lagi di tengah-tengah sampai keluar dari batas (persegi empat), kemudian beliau membuat banyak garis kecil yang mengarah ke garis tengah dari sisi-sisi garis tepi, lalu beliau bersabda: Beginilah gambaran manusia. Garis persegi empat ini adalah ajal yang pasti bakal

<sup>2</sup> Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. 3.

menimpanya, sedang garis yang keluar ini adalah angan- angannya, dan garis-garis kecil ini adalah berbagai cobaan dan musibah yang siap menghadangnya. Jika ia terbebas dari cobaan yang satu, pasti akan tertimpa cobaan lainnya, jika ia terbebas dari cobaan yang satunya lagi, pasti akan tertimpa cobaan lainnya lagi. (HR. Imam Bukhori)”

Nabi SAW menjelaskan garis lurus yang terdapat di dalam gambar adalah manusia, gambar empat persegi yang melingkarinya adalah ajalnya, satu garis lurus yang keluar melewati gambar merupakan harapan dan angan- angannya sementara garis-garis kecil yang ada di sekitar garis lurus dalam gambar adalah musibah yang selalu menghadang manusia dalam kehidupannya di dunia. Gambaran ini Nabi SAW menjelaskan tentang hakikat kehidupan manusia yang memiliki harapan, angan-angan dan cita-cita yang jauh ke depan untuk menggapai segala yang ia inginkan di dalam kehidupan yang fana ini, dan ajal yang mengelilinginya yang selalu mengintainya setiap saat sehingga Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan Volume 13 No.23 April 2015 141 membuat manusia tidak mampu menghindari dari lingkaran ajalnya, sementara itu dalam kehidupannya, manusia selalu menghadapi berbagai musibah yang mengancam eksistensinya, jika ia dapat terhindar dari satu musibah, musibah lainnya siap menghadang dan membinasakannya, artinya setiap manusia tidak mampu menduga atau menebak kapan ajal akan menjemputnya (Abdul Fattah Abu Ghuddah, 2009; 131 – 132). Secara tidak langsung Nabi SAW memberikan nasehat pada mereka untuk tidak (sekedar melamun) berangan-angan panjang saja (tanpa realisasi), dan mengajarkan pada mereka untuk mempersiapkan diri menghadapi kematian. Hadits ini menunjukkan kepada kita betapa Rasulullah SAW seorang pendidik yang sangat memahami metode yang baik dalam menyampaikan pengetahuan kepada manusia, beliau menjelaskan suatu

informasi melalui gambar agar lebih mudah dipahami dan diserap oleh akal dan jiwa.<sup>3</sup>

Keterkaitan hadits di atas dengan media audio visual adalah sama-sama memberikan ilmu atau informasi yang dimana di hadits tersebut nabi Muhammad sebagai informan dan para sahabat serta umat nabi Muhammad sebagai penerima informasi, sedangkan dalam media audio visual pendidik sebagai informan dan peserta didik sebagai penerima informasi. Selain itu yang saling berkaitan antara hadits tersebut dengan media audio visual adalah sama-sama memberi pemahaman tentang metode yang baik dalam menyampaikan pengetahuan kepada manusia. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka yang dimaksud media audio visual dalam penelitian ini adalah seperangkat alat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan suara yang disampaikan oleh pendidik ke peserta didik.

#### b. Jenis-Jenis Media Audio-Visual

Jenis-jenis media audio-visual terdiri dari televisi, VCD, sound slide dan film.

##### 1) Televisi

Televisi dalam pengertiannya berasal dari dua kata, yaitu: kata *tele* (bahasa Yunani), yang berarti jauh, dan *visi* (bahasa Latin), berarti penglihatan. Dalam sistem transmisi, gambar dan suara yang dihasilkan oleh kamera elektronik diubah menjadi gelombang elektro magnetis dan selanjutnya ditransmisikan (dipancarkan) melalui stasiun pemancar. Gambar dan suarayang telah diubah menjadi gelombang elektronik itu diterima oleh sebuahantena penerima yang terpasang pada televis set penerima. Pada pesawat monitor gelombang elektromagnetik diubah kembali menjadi gambar dan suara oleh seperangkat alat televisi sehingga dapat dilihat. Selain itu ada juga televisi kabel, artinya gelombang elektromagnetik disalurkan melalui kabel ke pesawat penerima televisi.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup>M, Ramli, *Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Quran Dan Al Hadits*, Ittihad jurnal Kopertais Wilayah kalimantan Volume 13 no 23. 21 April 2015

<sup>4</sup>Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, 120.

Televisi sebagai lembaga penyiaran, telah banyak dimanfaatkan untuk kepentingan pendidikan dan pengajaran. Makin banyak siaran televisi yang khusus menginformasikan atau menyiarkan pesan-pesan materi pendidikan dan pengajaran, yang disebut televisi pendidikan *educational television*. Di Indonesia sejak 23 Januari 1991, secara resmi telah berdiri Lembaga Televisi. Siaran Pendidikan yang dikelola oleh swasta yang bernama Televisi Pendidikan Indonesia (TPI). Dewasa ini siaran televisi menampilkan program dan acara dengan berbagai bentuk, yaitu, cerdas cermat, dialog interaktif tentang persoalan politik, ekonomi, pendidikan, hukum, agama, dan persoalan tentang masyarakat. Untuk pendidikan agama, televisi begitu berperan dalam menyampaikan atau menayangkan pesan-pesan pendidikan agama melalui mimbar agama, hikmahfajar, dan dalam bentuk program lain. Apabila diperhatikan pada setiap bulan Ramadhan acara-acara tayangan televisi begitu syarat dengan pesan pendidikan agama Islam yang disajikan dalam bentuk ceramah, dialog interaktif, diskusi, dan ditayangkan pada menjelang buka puasa menjelang sahur, setelah subuh, dan juga diselingi hiburan-hiburan yang bernafaskan dan bernuansa religius.<sup>5</sup>

## 2) Video –VCD

Gambar bergerak, yang disertai dengan unsur suara, dapat ditayangkan melalui medium video dan video compact disk (VCD). Sama dengan medium video, program video yang disiarkan (*broadcast*) sering digunakan lembaga pendidikan jarak jauh sebagai sarana penyampaian pembelajaran. Video dan televisi mampu menayangkan pesan pembelajaran secara realistik. Video mempunyai beberapa features realistic. Yang sangat bermanfaat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu features tersebut adalah slow motion dimana gerakan objek atau peristiwa tertentu yang berlangsung sangat cepat dapat diperlambat agar mudah dipelajari oleh peserta didik. Slow motion adalah kemampuan teknis untuk

---

<sup>5</sup>Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, 121-122.

memperlambat proses atau peristiwa yang berlangsung cepat. Video dan VCD dapat digunakan sebagai media untuk mempelajari objek dan mekanisme kerja dalam mata pelajaran tertentu. Media video-VCD sebagai media pembelajaran memiliki karakteristik sebagai berikut: (1) gambar bergerak, yang disertai dengan unsur suara, (1) dapat digunakan untuk sekolah jarak jauh, dan (3) memiliki perangkat slow motion untuk memperlambat proses atau peristiwa yang berlangsung.<sup>6</sup>

Terlebih dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), media video dan VCD dapat digunakan untuk menayangkan materi pelajaran Pendidikan Agama Islam yang dikemas dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran, materi, dan metode. Contoh dapat dikemas suatu program video dan VCD untuk materi pelajaran ibadah haji, merawat jenazah, materi pelajaran sholat, materi pelajaran membaca al-Qur'an, dan sebagainya. Sedangkan pembelajaran akan aktif melihat, mendengarkan, mengamati, menafsirkan dan peserta didik dapat mempraktikkan apa yang telah disajikan lewat program video dan VCD Tersebut.

### 3) Media Sound Slide (Slide Bersuara)

Pada umumnya jika digunakan untuk keperluan intruksional, slide dapat dibuat berseri dan berurutan serta dikombinasikan dengan audio kaset. Slide yang dikombinasikan dengan audio kaset disebut dengan sound slide (slide bersuara), yaitu penyajian bahan pelajaran yang dikemas sedemikian rupa dengan menggunakan slide secara berurutan, dikombinasikan atau dilengkapi audio kaset.

Sebagai media pembelajaran slide suara dapat menyajikan gambar yang tetap dengan urutan yang tepat, sehingga menjamin keutuhan pelajaran dan gambar tidak mudah hilang, terbalik, atau berubah urutan, jika teknik pengemasannya benar dan baik. Misalnya menyajikan materi tentang cara mengerjakan sholat, maka perlu dikemas secara berurutan yang dimulai dari takbirotul ikhram dan

---

<sup>6</sup> Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, 123.

diakhiri dengan salam. Pelajaran ibadah sholat yang ditentukan dengan menggunakan media slide dan dikombinasikan audio kaset sangat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas, selain peserta didik dapat melihat tiap gerakan sholat dari gambar yang ditayangkan secara berurutan dan juga secara sekaligus mendengarkan bacaan-bacaan sholat. Yang perlu diperhatikan adalah teknik pengepakan dan pengemasan program pengajaran antara film strip slide dengan audia kaset secara benar dan baik untuk suatu sajian materi pelajaran melalui media slide suara.<sup>7</sup>

Jadi media audio visual yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *sound slide* dan video VCD, diharapkan dengan *sound slide* dan video VCD peserta didik bisa memahami pelajaran dengan lebih mudah dan menyenangkan.

c. Kelebihan dan Kelemahan Media Audio Visual

1) Kelebihan Media Audio Visual

- a) Memiliki daya tarik yang besar, karena sifat audio visualnya.
- b) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- c) Dapat menampilkan objek belajar seperti benda atau kejadian aslinya.
- d) Membantu pendidik memperluas referensi dan pengalaman.
- e) Menyajikan objek belajar secara konkrit atau pesan pembelajaran secara realistik, sehingga sangat baik untuk menambah pengalaman belajar.
- f) Sangat baik untuk pencapaian tujuan pembelajaran psikomotorik.
- g) Dapat mengurangi kejenuhan pembelajaran, terutama jika dikombinasikan dengan teknik mengajar secara ceramah dan diskusi perpsolan yang ditayangkan.
- h) Menambah daya tahan ingatan atau retensi tentang objek belajar yang dipelajari oleh peserta didik.
- i) *Portable* dan mudah didistribusikan.

---

<sup>7</sup> Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, 125

- 2) Kelemahan Media Audio Visual
  - a. Pengadaannya memerlukan biaya mahal.
  - b. Tergantung pada energi listrik sehingga tidak dapat dihidupkan disegala tempat.
  - c. Mudah terganggu karena audio visual yang bersifat hiburan sehingga suasana belajar akan terganggu.
  - d. Gambar yang disajikan tidak bergerak (gambar mati), sehingga sedikit banyak kurang menarik terutama jika dibandingkan<sup>8</sup>

Dale (1969:180) (dalam Arsyad,2011:23) bahwa bahan-bahan audio visual dapat memberikan banyak manfaat asalkan pendidik berperan aktif dalam proses pembelajaran. Sebagai media pembelajaran dalam pendidikan dan pembelajaran. Sebagai media pembelajaran dalam pendidikan dan pengajaran, media audio visual mempunyai sifat sebagai berikut, yaitu kemampuan untuk meningkatkan persepsi, kemampuan untuk meningkatkan pengertian, kemampuan untuk meningkatkan transfer (pengalihan) belajar, kemampuan untuk memberikan penguatan (*reinforcement*) atau pengetahuan hasil yang di capai, dan kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan).<sup>9</sup>

Guna menutupi kekurangan atau kelemahan dari media pembelajaran audio visual ini, maka guru bisa menggunakan cara sebagai berikut :

- a) Guru berinisiatif membuat video sendiri atau mencari di internet sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b) Guru berusaha mengkondisikan seluruh siswa dan memberikan tanggungjawab tentang hasil intisari dari video tersebut setelah melihat tayangan video. Selanjutnya guru dan siswa mengulas kembali dan memberikan pertanyaan-pertanyaan.
- c) Guru memberikan penjelasan mengenai konsep yang belum tersampaikan melalui tayangan video.

---

<sup>8</sup>Hujahir AH Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara), 120-125.

<sup>9</sup> Jurnal Pesona Dasar, *Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Ketuntasan Belajar IPS Materi Teknologi Produksi, Komunikasi, dan Transportasi*, volume nomor 3, 4 Oktober 2016, 22.



## 2. Hasil Belajar Kognitif

### a. Pengertian Belajar

Banyak dijumpai keanekaragaman definisi belajar yang dikemukakan ahli psikologi. Hal ini disebabkan karena pendekatan antara satu dengan yang lainnya terdapat perbedaan, untuk mengetahui berbagai ragam definisi tentang belajar. Menurut S. Nasution belajar sebagai perubahan-perubahan sistem saraf penambahan pengetahuan, dan perubahan kelakuan berkat pengalaman dan latihan.<sup>10</sup>

Pengertian belajar menurut Muhibin Syah mempunyai arti tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi yang melibatkan proses kognitif.<sup>11</sup> Salah satu ahli psikologi, Gestal berpandangan bahwa belajar adalah suatu proses aktif. Aktif disini ialah bukan hanya aktifitas yang tampak seperti gerakan-gerakan badan, akan tetapi aktifitas-aktifitas mental seperti proses berpikir, mengingat dan sebagainya.<sup>12</sup> Sedangkan menurut Sardiman, A.M. mengartikan belajar adalah suatu aktivitas seseorang yang menghasilkan perubahan pada pengetahuan baru atau menambah, di mana aktivitas tersebut dapat dipengaruhi oleh faktor dari luar atau dari dalam diri sendiri.<sup>13</sup>

*“Cognitive learning outcome. Within the cognitive category. Kraiger et al develop three cognitively based, chronological, general evaluation measures. First, the researchers propose that learners must gain knowledge. Specifically, learners gain three types of knowledge: declarative knowledge (i.e., knowledge about what), procedural knowledge (i.e., knowledge about how), and strategic or tacit knowledge (i.e., knowledge about which, when, and why). These three types of learning outcomes describe the cognitive process of learning. These most closely resemble Bloom’s (1956) subcategories of knowledge (later revised as remember) and*

---

<sup>10</sup> S. Nasution, *Didaktik Asas-asas Mengajar*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1995), 35

<sup>11</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), 92.

<sup>12</sup> M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), 209.

<sup>13</sup> Sardiman AM, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 1992), 23.

*comprehension* (later revised *understand* ; also see Kratwohl, 2002)”<sup>14</sup>

Berdasarkan uraian tersebut, maka pengertian hasil belajar dalam penelitian ini yaitu kategori hasil belajar kognitif membangun berbasis tiga kognitif, yaitu kronologis, mengukur evaluasi umum, pertama, penelitian tentang tujuan sebuah pembelajaran harus menghasilkan pengetahuan, secara khusus, pembelajaran mendapatkan tiga tipe pengetahuan, yaitu pengetahuan deklaratif (pengetahuan tentang apa), pengetahuan prosedur (pengetahuan tentang bagaimana), dan strategi atau pengetahuan diam-diam (pengetahuan tentang yang mana, kapan, dan kenapa). Ketiga tiga hasil belajar kognitif ini menjelaskan proses pembelajaran. Penjelasan di atas adalah teori yang paling mendekati teori dari bloom's, subkategori pengetahuan kemudian direvisi sebagai mengingat dan komprehensif direvisi sebagai memahami

b. Jenis-jenis Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal yang dapat di pandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Dilihat dari sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti jadi mengerti.<sup>15</sup> Taksonomi Bloom menyatakan bahwa hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah anatara lain kognitif, afektif, dan psikomotor.<sup>16</sup>

1) Ranah kognitif

Hasil belajar pada pengertiannya ranah kognitif ini berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

2) Ranah Afektif

Pada ranah afektif hasil belajar yang diketahui berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu, menerima, menjawab,

---

<sup>14</sup> Jurnal Internasional, *Simulation and Gaming*, volume 40 nomor 2, April 2009, 222.

<sup>15</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2009), 48

<sup>16</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung, Remaja Rosda Karya, 2009), 22.

menilai, organisasi dan karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

### 3) Ranah Psikomotor

Pada penilaian dalam ranah psikomotor ini digunakan untuk mengetahui keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, dan koordinasi *neuromuscular* (menghubungkan, mengamati).

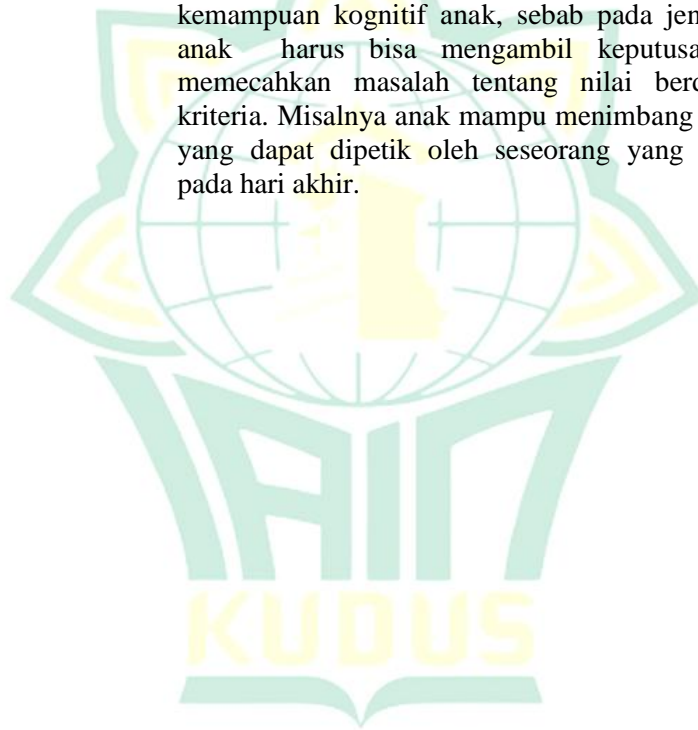
Hasil belajar ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Bloom membagi tingkat kemampuan hasil belajar yang termasuk aspek kognitif menjadi enam, yaitu pengetahuan hafalan, pemahaman atau komprehensi, penerapan aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.<sup>17</sup>

- 1) Pengetahuan merupakan tingkat terendah tujuan ranah kognitif yang berupa pengenalan dan pengingatan kembali terhadap pengetahuan tentang fakta, istilah dan prinsip-prinsip dalam bentuk mempelajarinya. Contoh hasil belajar kognitif jenis ini adalah siswa dapat menyebutkan macam-macam nama lain hari kiamat.
- 2) Pemahaman merupakan jenjang setingkat di atas pengetahuan ini meliputi penerimaan dalam komunikasi secara akurat dan menempatkan hasil komunikasi dalam bentuk penyajian yang berbeda, mereorganisasikannya tanpa mengubah pengertian dan dapat mengeksposnya. Contoh hasil belajar pada tingkat pemahaman ini adalah mengetahui dan memahami makna yang terkandung dalam riwayat Imam Bukhari Muslim.
- 3) Penerapan merupakan kemampuan menggunakan generalisasi atau abstraksi lainnya yang sesuai dalam situasi konkret. Dalam hal ini siswa dituntut memiliki kemampuan untuk menyeleksi atau memilih generalisasi yang tepat untuk diterapkan.
- 4) Analisis merupakan kemampuan menguraikan pemikiran yang kompleks mengenai bagian dan juga hubungan-hubungannya. Seperti mengkategorikan tanda-tanda terjadinya kiamat *sughra* dan *kubra*.

---

<sup>17</sup>Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung, Remaja Rosda Karya, 2012), 43.

- 5) Sintesis merupakan kemampuan untuk menggabungkan unsur-unsur pokok kedalam struktur yang baru secara logis, sehingga muncul menjadi suatu pola baru yang bestruktur. Contoh hasil pada tingkat ini yaitu siswa mampu memberikan gambaran peristiwa-peristiwa yang terjadi pada hari kiamat.
- 6) Evaluasi merupakan kemampuan menilai isi pelajaran untuk suatu maksud atau tujuan tertentu.<sup>18</sup> Jenjang ini dirasa paling suli dalam kemampuan kognitif anak, sebab pada jenjang ini anak harus bisa mengambil keputusan serta memecahkan masalah tentang nilai berdasarkan kriteria. Misalnya anak mampu menimbang manfaat yang dapat dipetik oleh seseorang yang beriman pada hari akhir.



---

<sup>18</sup>Dimiyati, Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta, Rineka Cipta, 2010), 202-204

diproses. istilah lain untuk mengingat kembali adalah mengambil.<sup>19</sup>

1) Memahami

Pembelajaran dengan menumbuhkan kemampuan transfer, salah satu fokusnya adalah memahami. Peserta didik dikatakan memahami bila mereka dapat mengkonstruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan ataupun grafis, yang disampaikan melalui pengajaran, buku, atau layar computer. contoh-contoh pesan pembelajaran adalah demonstrasi fisika di kelas, bentuk-bentuk permukaan tanah yang dilihat selama karyawisata, simulasi pembuatan karya seni dengan computer di museum seni, dan komposisi music yang dimainkan oleh orchestra, juga tulisan, gambar, symbol di kertas.

Peserta didik memahami ketika mereka menghubungkan pengetahuan “baru” dan pengetahuan lama mereka. lebih tepatnya, pengetahuan yang baru masuk dipadukan dengan skema-skema dan kerangka-kerangka kognitif yang telah ada. lantaran konsep-konsep di otak diperumpamakan blok-blok bangunan yang di dalamnya berisi skema-skema dan kerangka-kerangka kognitif, pengetahuan konseptual menjadi dasar untuk memahami. proses-proses kognitif dalam kategori “memahami” meliputi menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan.

a) Menafsirkan

menafsirkan terjadi ketika siswa dapat mengubah informasi dari satu bentuk ke bentuk lain. menafsirkan berupa perubahan kata-kata jadi kata-kata lain. misalnya, gambar dari kata-kata, kata-kata jadi gambar, angka jadi kata-kata, kata-kata jadi angka, not balok jadi suara music, dan semacamnya. nama-nama lainnya adalah menerjemahkan,

---

<sup>19</sup> Anderson dan Krathwohl. *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Assesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), 80

memparfrasakan, menggambarkan, dan mengklarifikasikan.

b) Mencontohkan

proses kognitif mencontohkan terjadi manakala peserta didik memberikan contoh tentang konsep atau prinsip umum. mecontohkan melibatkan proses identifikasi ciri-ciri pokok dari konsep atau prinsip umum (misalnya, segitiga sama kaki harus mempunyai dua sisi yang sama panjang) dan menggunakan ciri-ciri untuk memilih atau membuat contoh (misalnya dapat memilih segitiga sama kaki dari segi tiga yang ditunjukkan). nama-nama lain untuk mencontohkan adalah mengilustrasikan dan memberi contoh.

c) Mengklasifikasikan

proses kognitif mengklasifikasikan terjadi ketika peserta didik mengetahui bahwa sesuatu (misalnya, suatu contoh) termasuk dalam kategori tertentu (misalnya, konsep atau prinsip). mengklasifikasikan melibatkan proses mendeteksi ciri-ciri atau pola-pola “sesuai” dengan contoh dan konsep atau prinsip tersebut. Mengklasifikasikan adalah proses kognitif yang melengkapi proses mencontohkan. jika mencontohkan dimulai dengan konsep atau prinsip umum dan mengharuskan peserta didik menemukan contoh tertentu, mengklasifikasikan dimulai dengan contoh tertentu dan mengharuskan peserta didik menemukan konsep atau prinsip umum. Nama-nama lain dari mengklasifikasikan adalah mengategorikan dan mengelompokkan.

d) Merangkum

proses merangkum terjadi ketika pesertadidik mengemukakan satu kalimat yang mempresentasikan informasi yang diterima atau mengabstraksikan sebuah tema. merangkum melibatkan proses membuat

ringkasan informasi, misalnya makna suatu adegan drama, dan proses mengabstraksikan ringkasannya, misalnya menentukan tema atau poin-poin pokoknya. nama-nama lain untuk merangkum adalah menggeneralisasi dan mengabstraksi.

e) Menyimpulkan

Proses ini menyertakan proses menemukan pola sejumlah contoh. menyimpulkan terjadi ketika peserta didik dapat mengabstraksikan sebuah konsep atau prinsip yang menerangkan contoh-contoh tersebut dengan mencermati ciri-ciri setiap contohnya dan yang terpenting dengan menarik hubungan diantara ciri-ciri tersebut. proses menyimpulkan melibatkan proses kognitif membandingkan seluruh contohnya.

f) Membandingkan

Proses kognitif membandingkan melibatkan proses mendeteksi persamaan dan perbedaan antara dua atau lebih objek, peristiwa, ide, masalah, atau situasi, seperti menentukan bagaimana suatu peristiwa terkenal (misalnya, skandal politik terbaru) menyerupai peristiwa yang kurang terkenal (misalnya, skandal politik terdahulu). Membandingkan meliputi pencarian korespondensi satu-satu antara elemen-elemen dan pola-pola pada satu objek, peristiwa, atau ide lain. membandingkan dapat mendukung penalaran dengan analogi. Nama-nama lainnya adalah mengontraskan, memetakan, mencocokkan.

g) Menjelaskan

Proses menjelaskan berlangsung ketika peserta didik dapat membuat dan menggunakan model sebab akibat dalam sebuah sistem. Model ini dapat diturunkan dari teori (sebagaimana sering kali terjadi dalam sains) atau didasarkan pada hasil penelitian atau pengalaman (sebagaimana

kerap kali terjadi dalam ilmu social dan humaniora). penjelasan yang lengkap melibatkan proses membuat model sebab-akibat, yang mencakup setiap bagian pokok dari suatu sistem atau setiap peristiwa penting dalam rangkaian peristiwa, dan proses menggunakan model ini untuk menentukan bagaimana perubahan pada suatu bagian dalam sistem tadi atau sebuah “peristiwa” dalam rangkaian peristiwa tersebut mempengaruhi perubahan pada bagian lain. nama lain dari menjelaskan adalah membuat model.<sup>20</sup>

## 2) Mengaplikasikan

proses kognitif mengaplikasikan melibatkan penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah. mengaplikasikan berkaitan erat dengan pengetahuan procedural. soal latihan adalah tugas yang prosedur penyelesaiannya telah diketahui peserta didik, sehingga peserta didik menggunakan secara rutin. masalah adalah tugas yang prosedur penyelesaiannya belum diketahui peserta didik, sehingga peserta didik harus mencari prosedur untuk menyelesaikan masalah tersebut. kategori mengaplikasikan terdiri dari dua proses kognitif, yakni mengeksekusi ketika tugasnya hanya soal latihan (yang familier) dan mengimplementasikan ketika tugasnya merupakan masalah (yang tidak familier).

### a) Mengeksekusi

Peserta didik secara rutin menerapkan prosedur ketika menghadapi tugas yang sudah familier seperti soal latihan. Familiaritas tugas sering kali memberikan petunjuk yang cukup untuk memilih prosedur yang tepat dan menggunakannya. Nama lain dari mengeksekusi adalah melaksanakan.

---

<sup>20</sup> Anderson dan Krathwohl. *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Assesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*, 85.



## b) Mengimplementasikan

Mengimplementasikan berlangsung saat peserta didik memilih dan menggunakan sebuah prosedur untuk menyelesaikan tugas yang tidak familier. Lantaran dituntut untuk memilih, peserta didik harus memahami jenis masalahnya dan alternative-alternatif prosedur yang tersedia. Maka, mengimplementasikan terjadi bersama kategori-kategori proses kognitif lain, seperti memahami dan mencipta.<sup>21</sup>

## 3) Menganalisis

Menganalisa melibatkan proses memecahkan-mecah materi jadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antar bagian dan antara setiap bagian dan struktur keseluruhannya. Kategori proses menganalisis ini meliputi proses-proses kognitif membeda-bedakan, mengorganisasi, dan mengatribusikan. Tujuan-tujuan pendidikan yang diklasifikasikan dalam menganalisis mencakup belajar untuk menentukan potongan-potongan informasi yang relevan atau penting.

## a) Membedakan

Membedakan melibatkan proses memilah-milah bagian-bagian yang relevan atau penting dari sebuah struktur. Membedakan terjadi sewaktu peserta didik mendiskripsikan informasi yang relevan atau tidak relevan, yang penting dan tidak penting, dan kemudian memerhatikan informasi yang relevan atau penting. Membedakan berbeda dengan membandingkan dalam hal penggunaan konteks yang lebih luas untuk menentukan informasi yang relevan atau penting dan mana yang tidak penting.

## b) Mengorganisasi

Mengorganisasi melibatkan proses mengidentifikasi elemen-elemen komunikasi atau situasi dan proses mengenali bagaimana

---

<sup>21</sup> Anderson dan Krathwohl. *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Assesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*, 89.

elemen-elemen ini membentuk struktur yang koheren. Proses mengorganisasi peserta didik membangun hubungan-hubungan yang sistematis dan koheren antarpotongan informasi. Mengorganisasi biasanya terjadi bersamaan dengan proses membedakan. Peserta didik mula-mula mengidentifikasi elemen-elemen yang relevan atau penting dan kemudian menentukan sebuah struktur yang terbentuk dari elemen-elemen tersebut.

c) Mengatribusikan

Mengatribusikan terjadi ketika peserta didik dapat menentukan sudut pandang, pendapat, nilai, atau tujuan di balik komunikasi. Mengatribusikan melibatkan proses dekonstruksi, yang di dalamnya peserta didik menentukan tujuan pengarang suatu tulisan yang diberikan oleh pendidik.<sup>22</sup>

4) Mengevaluasi

Mengevaluasi didefinisikan sebagai membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar. kriteria-kriteria yang paling sering digunakan adalah kualitas, efektifitas, efisiensi, dan konsistensi. Standar-standarnya bisa bersifat kuantitatif atau kualitatif, kategori mengevaluasi mencakup proses-proses kognitif memeriksa (keputusan-keputusan yang diambil berdasarkan kriteria internal) dan mengkritik (keputusan-keputusan yang diambil berdasarkan kriteria eksternal)

a) Memeriksa

Memeriksa melibatkan proses menguji inkonsistensi atau kesalahan internal dalam suatu operasi atau produk. Misalnya, memeriksa terjadi ketika peserta didik menguji apakah suatu kesimpulan sesuai dengan premis-premsinya atau tidak, apakah data-datanya mendukung atau menolak hipotesis, atau apakah suatu bahan pelajaran berisikan bagian-bagian yang saling

---

<sup>22</sup> Anderson dan Krathwohl. *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Assesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*, 93.

bertentangan. Memeriksa melibatkan proses menentukan seberapa baik rencana itu berjalan. Nama-nama lain untuk memeriksa adalah meguji, mendeteksi, memonitor, dan mengoordinasi.

b) Mengkritik

Mengkritik melibatkan proses penilaian suatu proses atau proses berdasarkan kriteria dan standar eksternal. Proses mengkritik, peserta didik mencatat ciri-ciri positif dan negative dari suatu produk dan membuat keputusan setidaknya sebagian berdasarkan ciri-ciri tersebut. Mengkritik merupakan inti dari apa yang disebut berpikir kritis. Contoh mengkritik adalah menilai kelebihan (efektivitas dan efisiensi) suatu solusi untuk menyelesaikan masalah hujan asam (mislanya, mengharuskan semua pembangkit tenaga listrik di suatu daerah untuk membatasi emisi asapnya sampai batas tertentu). Nama lain dari mengkritik adalah menilai.<sup>23</sup>

5) Mencipta

Mencipta melibatkan proses penyusunan elemen-elemen jadi sebuah keseluruhan yang koheren atau fungsional. Tujuan-tujuan yang diklasifikasikan dalam mencipta meminta peserta didik membuat produk baru dengan mereorganisasi sejumlah elemen atau bagian jadi suatu pola atau struktur yang tidak pernah ada sebelumnya. Proses-proses kognitif yang terlibat dalam mencipta umumnya sejalan dengan pengalaman-pengalaman belajar sebelumnya. Mencipta melalui tiga proses kognitif yaitu: merumuskan, merencanakan, dan memproduksi.

a) Merumuskan

Merumuskan melibatkan proses menggambarkan masalah dan membuat pilihan atau hipotesis yang memenuhi kriteria-kriteria

---

<sup>23</sup>Anderson dan Krathwohl. *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Assesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*, 95.

tertentu. Sering kali, cara menggambarkan masalah menunjukkan bagaimana solusi-solusinya, dan merumuskan ulang atau menggambarkan kembali masalahnya menunjukkan solusi-solusi yang berbeda. Ketika merumuskan melampaui batas-batas pengetahuan lama dan teori-teori yang ada, proses kognitif ini melibatkan proses berfikir divergen dan menjadi inti dari apa yang disebut berfikir kreatif.

b) Merencanakan

Merencanakan melibatkan proses merencanakan metode penyelesaian masalah yang sesuai dengan kriteria-kriteria masalahnya, yakni membuat rencana untuk menyelesaikan masalah. Merencanakan adalah mempraktikkan langkah-langkah untuk menciptakan solusi yang nyata bagi suatu masalah. Peserta didik bisa jadi menentukan sub-subtujuan, atau merinci tugas jadi sub-sub tugas yang harus dilakukan ketika menyelesaikan masalahnya.

c) Memproduksi

Memproduksi melibatkan proses melaksanakan rencana untuk menyelesaikan masalah yang memenuhi spesifikasi-spesifikasi tertentu. Sebagaimana telah disebutkan sebelumnya, tujuan-tujuan yang termasuk dalam kategori mencipta bisa atau bisa pula tidak memasukkan orisinalitas atau kekhasan sebagai salah satu spesifikasinya. Tujuan yang memasukkan orisinalitas atau kekhasan merupakan tujuan memproduksi. Nama lain dari memproduksi adalah mengonstruksi.<sup>24</sup>

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor – faktor yang mempengaruhi belajar perlu dipelajari seorang guru guna mengantisipasi kemungkinan adanya kelompok siswa yang menunjukkan kegagalan

---

<sup>24</sup>Anderson dan Krathwohl. *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Assesmen Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom*, 99.

dengan mengetahui dan mengatasi hambatan proses belajar mereka. Faktor yang mempengaruhi belajar dibedakan menjadi 3 macam :

1) Faktor internal

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa meliputi dua aspek yakni aspek fisiologis (jasmani) dan aspek psikologis (rohani) siswa. Aspek fisiologis misalnya kondisi organ tubuh yang lemah, dan kondisi organ-organ khusus yang tidak dapat bekerja secara optimal (mata dan telinga). Aspek psikologis terdiri dari tingkat kecerdasan, sikap, bakat, minat, dan motivasi siswa.

2) Faktor eksternal

Faktor eksternal berkaitan dengan kondisi lingkungan di sekitar siswa. Faktor eksternal terdiri dari 2 macam yakni faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan nonsosial. Faktor lingkungan sosial siswa meliputi para guru, staff administrasi, teman sekelas, masyarakat, tetangga, dan keluarga. Sedangkan faktor lingkungan nonsosial terdiri atas gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar yang digunakan oleh siswa.

3) Faktor pendekatan belajar

Faktor pendekatan belajar yakni upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran.<sup>25</sup>

Pada penelitian ini indikator hasil belajar kognitif yang digunakan yaitu mengingat, memahami dan mengaplikasikan, dengan pertimbangan bahwa di tingkat SMP/MTs Mazroatul Huda Karanganyar ranah berfikir kognitif yang dikembangkan meliputi ketiga indikator tersebut.

### 3. Pembelajaran Fikih

Salah satu bidang studi yang harus dipelajari oleh siswa adalah pendidikan agama islam, yang dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia beriman dan

---

<sup>25</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta, PT Raja Grafindo Press, 2010),145

bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa serta berakhlak mulia. Salah satu pendidikan agama islam adalah fikih.<sup>26</sup> Fikih adalah ilmu untuk mengetahui hukum-hukum syara' yang diambil dari dalil-dalil yang terperinci.<sup>27</sup> Fikih disebut ilmu karena Fikih menggunakan metode ilmiah dalam perumusannya, baik saat penemuan maupun hasil.<sup>28</sup> Pembelajaran Fikih bertujuan untuk mengarahkan peserta didik dapat memahami pokok-pokok hukum Islam dan tata cara pelaksanaannya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehingga menjadi muslim yang selalu taat menjalankan syariat Islam secara sempurna.

a. Tujuan Pembelajaran Fikih

Pembelajaran Fikih di Madrasah Tsanawiyah bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat:

- 1) Mengetahui dan dapat memahami pokok-pokok hukum Islam dalam mengatur ketentuan dan tata cara menjalankan hubungan manusia dengan Allah yang diatur dalam Fikih Muamalah.
- 2) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dalam melaksanakan ibadah kepada Allah dan ibadah sosial.

---

<sup>26</sup>Reni Susanti, “ Implementasi Pendekatan Somatis, Audiotory, Visual, Intelektual

(SAVI) untuk Meningkatkan Partisipasi Peserta Didik dalam Pembelajaran Fiqih Kelas VII B diMTs N Yogyakarta II, Skripsi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2012, 17-20.

<sup>27</sup>Sulaiman Rasjid, *Fiqih Islam*, (Bandung, PT Penerbit Sinar Baru Algesindo, 2015), 12.

<sup>28</sup>Ahmad Rofi'i, *Pembelajaran Fiqih*, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam DepertemenAgama Republik Indonesia, Jakarta, 2009,. 3.

d. Teori pembelajaran fikih

Syukur secara bahasa artinya adalah terimakasih. Bersyukur bisa dilakukan dengan banyak cara, bisa dengan ucapan atau perbuatan. Seseorang yang diberikan nikmat berupa kesehatan bisa menyukurinya dengan cara menggunakan kesehatan tersebut untuk melakukan amal kebaikan. Seseorang yang ingin bersyukur karena sudah dianugrahi sepasang mata maka ia sudah semestinya mensyukurinya dengan menggunakan mata itu melihat yang baik-baik. Kita juga bisa mewujudkan syukur atas semua nikmat yang diberikan Allah Swt serta terhindarnya kita dari suatu musibah dengan sujud syukur. Jadi, sujud syukur ialah sujud yang dikerjakan seseorang manakala memperoleh kenikmatan atau terhindar dari suatu bahaya yang mengancam dirinya. Sujud syukur ini merupakan tanda terima kasih seorang hamba kepada Allah SWT. atas nikmat yang telah diterimanya.

1. Hukum Bersyukur dan Sujud Syukur

Hukum bersyukur kepada Allah Swt adalah wajib. Kapan pun, dalam kondisi apapun seseorang diwajibkan untuk terus mensyukuri nikmat Allah. Sebab apa pun yang diberikan Allah Swt kepada kita itulah yang terbaik buat kita. Kita wajib ridha dengan takdir Allah, meskipun takdir tersebut tidak kita sukai. Sementara itu hukum bersyukur dengan cara melakukan sujud syukur adalah sunnah. Rasulullah SAW bersabda,

عَنْ أَبِي بَكْرَةَ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ إِذَا جَاءَهُ أَمْرٌ سُرُورٍ أَوْ بُشْرٍ بِهِ حَرَّ سَاجِدًا شَاكِرًا لِلَّهِ. أَبُو دَاوُدَ ٣: ٨٩

yang artinya: "Dari Abi Bakrah, bahwa Nabi SAW apabila mendapatkan sesuatu yang disenangi atau diberi kabar gembira, segeralah tunduk dan bersujud sebagai tanda syukur kepada Allah Ta'ala". (HR. Abu Daud, Ibnu Majjah dan Tirmidzi)

2. Sebab-sebab Melakukan sujud Syukur

- a. Karena mendapatkan nikmat dari Allah Swt
- b. Karena terhindar dari bahaya (kesusahan yang besar)

3. Cara Sujud Syukur

Sujud syukur adalah sujud yang dilakukan secara spontan. Artinya, ketika seseorang mendapatkan nikmat, atau baru saja mendapatkan kabar yang menggembirakan, maka seketika itu juga ia melakukan sujud syukur tanpa menunda-nundanya.

Meskipun boleh-boleh saja seseorang melakukan sujud syukur setiap hari, setiap ba'da shalat, atau kapan pun ia mau. Tetapi sujud syukur lebih dianjurkan dilakukan oleh seseorang yang baru saja mendapat kenikmatan-kenikmatan yang spesial. Misal lulus Ujian, naik kelas, memenangi lomba tingkat nasional, dan lain sebagainya. Kenikmatan-kenikmatan tersebut tidak terjadi belum tentu kita dapatkan setahun sekali. Adapun cara melakukannya adalah dengan satu kali sujud dan dilakukan di luar shalat. Meskipun syarat sujud syukur boleh tidak suci tetapi tentunya lebih baik bila melakukan selagi suci (berwudhu).

#### 4. Do'a Sujud Syukur

Bacaan do'a sujud syukur juga sama dengan sujud tilawah, yaitu:

سَجَدَ وَجْهِي لِلَّذِي خَلَقَهُ وَصَوَّرَهُ وَشَقَّ سَمْعَهُ وَبَصَرَهُ تَبَارَكَ اللَّهُ  
أَحْسَنُ الْخَالِقِينَ

Artinya: "Aku sujud kepada Allah Swt. Yang telah menciptakan dan membentuk diriku serta telah membukakan pendengaran dan penglihatanku dengan kekuasaan dan kekuatanNya. Maha berkah Allah, Dialah sebaik Pencipta." Atau boleh juga sujud syukur dengan membaca doa berikut:

سُبْحَانَكَ اللَّهُمَّ أَنْتَ رَبِّي حَقًّا حَقًّا، سَجَدْتُ لَكَ يَا رَبِّ تَعْبُدًا  
وَرِقًّا. اللَّهُمَّ إِنَّ عَمَلِي ضَعِيفٌ فَضَاعِفْ لِي. اللَّهُمَّ قِنِي عَذَابَكَ  
يَوْمَ تُبْعَثُ عِبَادَكَ وَتُبُّ عَلَيَّ إِنَّكَ أَنْتَ التَّوَّابُ الرَّحِيمُ

Artinya: "Maha Suci Engkau. Ya Allah, Engkaulah Tuhaku yang sebenarnya, aku sujud kepada-Mu ya Rabbi sebagai pengabdian dan penghambaan. Ya Allah, sungguh amalku lemah, maka lipat gandakan pahalanya bagiku. Ya Allah, selamatkan aku dari siksa-Mu pada hari hamba-hamba-Mu dibangkitkan, terimalah taubatku, sesungguhnya Engkau Maha Menerima taubat dan Maha Penyayang." Selain dua doa di atas, doa sujud syukur bisa juga menggunakan bacaan yang lain, seperti yang tercantum dalam Al-Qur'an surat An-Naml 27 : 19, dimulai dari Ya Rabbi... dan seterusnya sampai akhir.

Artinya: "...Ya Tuhanku, berilah aku ilham untuk mensyukuri nikmat-Mu yang telah Engkau anugerahkan kepadaku dan dua orang ibu bapakku dan untuk mengerjakan amal sholeh yang



*Engkau ridhai : dan masukkanlah aku dengan rahmat-Mu ke dalam golongan hamba-hamba-Mu yang shaleh". (QS. An-Naml [27] : 19)*

## **B. Penelitian Terdahulu**

Penelitian yang dilakukan oleh Riska Ayu Triswadani dalam skripsinya yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Visual terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas IV SD* memaparkan bahwa terapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar pembelajaran Tematik. Penelitian ini merupakan penelitian *pre experiment design* dengan bentuk penelitian *one group pretest post test design* dengan populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 1 Ambarawa sebanyak 63 Peserta Didik, sedangkan analisis data pada penelitian ini menggunakan rumus uji t dan uji regresi linier sederhana.

1. Persamaan dalam penelitian oleh Riska Ayu Triswadani dengan penelitian ini adalah penggunaan media audio visual digunakan sebagai variabel independen, teknik analisis data menggunakan kuantitatif regresi linier sederhana dengan menggunakan dua variabel.
2. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian oleh Riska Ayu Triswadani adalah subyek penelitian oleh Riska Ayu Triswadani peserta didik kelas IV SD sehingga sampelnya tidak representatif, metode penelitian menggunakan *pre experiment design* dengan bentuk penelitian *one group pretest post test design*.

Sejalan dengan penelitian diatas, penelitian yang dilakukan oleh Sandra Oktadinata yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas XI pada Standar Kompetensi Memperbaiki Sitem Starter dan Pengisian di SMK Muhammadiyah 4 Klaten Tengah* yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar dan hasil belajar dengan menggunakan audio visual dengan nilai t hitung 2,356 lebih besar dari t table sebesar 1,677 dengan taraf signifikansi 5% dan untuk hasil nilai t hitung 5,150 lebih besar dari t table sebesar 1,677 dengan taraf signifikansi 5%. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan desain penelitian

*Nonequivalent Control Group Design*, sedangkan populasi dan sampel dalam penelitian ini mengambil peserta didik kelas XI Program Keahlian Teknik Mekanik Otomotif SMK Muhammadiyah 4 Klaten Tengah Tahun Pelajaran 2010/2011 sebanyak 2 kelas sebanyak (50 Peserta Didik) dan sampel dalam penelitian ini mengambil semua populasi sehingga dapat disebut penelitian populasi.

1. Persamaan dalam penelitian oleh Sandra Oktadinata dengan penelitian ini adalah penggunaan media audio visual digunakan sebagai variabel independen, teknik analisis data menggunakan kuantitatif.
2. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian oleh Sandra Oktadinata adalah subyek penelitian oleh Sandra Oktadinata peserta didik kelas XI sehingga sampelnya tidak representatif, metode penelitian menggunakan *experiment design* dengan desain penelitian *Nonequivalent Control Group Design*, sedangkan teknik analisis data menggunakan regresi linier berganda.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Sulihin B. Sjukur dengan judul *Pengaruh Blended Learning terhadap Motivasi Belajar dan Hasil Belajar Peserta Didik Tingkat SMK* yang menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dan peningkatan hasil belajar dengan menggunakan *Blended Learning* dengan rata-rata peningkatan sebesar 38,23. Penelitian ini merupakan penelitian *quasi experiment* dengan sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 62 peserta didik dengan pengambilan sampel secara *random assignment*, sedangkan teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistic parametric uji F dan uji t.

1. Persamaan dalam penelitian oleh Sulihin B. Sjukur dengan penelitian ini adalah hasil belajar peserta didik digunakan sebagai variabel dependen, model penelitian oleh Sulihin B. Sjukur menggunakan *quasi experiment* dengan teknik analisis data menggunakan kuantitatif dengan menyertakan uji F dan uji t.
2. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian oleh Sulihin B. Sjukur adalah pengambilan sampel secara *random assignment* dengan subyek penelitian oleh Sandra Oktadinata peserta didik SMK dengan rentang kelas X sampai kelas XII sehingga sampelnya tidak

representatif. Sedangkan teknik analisis data menggunakan regresi linier berganda.

### C. Kerangka Berpikir

Penelitian yang dilakukan ini akan mengungkap hasil belajar kognitif peserta didik dalam mata pelajaran Fiqih dengan media audio visual sebagai sarana untuk mengungkap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih di MTs Mazro'atul Huda sebagai obyek penelitian. Hasil belajar merupakan ranah yang mencakup kegiatan mental (otak), tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku dari tidak tahu menjadi tahu dan tidak mengerti jadi mengerti. Taksonomi Bloom menyatakan bahwa hasil belajar dalam rangka studi dicapai melalui tiga kategori ranah anatara lain kognitif, afektif, dan psikomotor

#### 1) Ranah Kognitif

Hasil belajar pada ranah kognitif ini berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan penilaian.

#### 2) Ranah Afektif

Pada ranah afektif hasil belajar yang diketahui berkenaan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif meliputi lima jenjang kemampuan yaitu, menerima, menjawab, menilai, organisasi dan karakterisasi dengan suatu nilai atau kompleks nilai.

#### 3) Ranah Psikomotor

Pada penilaian dalam ranah psikomotor ini digunakan untuk mengetahui keterampilan motorik, manipulasi benda-benda, dan koordinasi *neuromuscular* (menghubungkan, mengamati).

Sedangkan dalam penelitian ini menitik beratkan pada ranah kognitif dengan mengacu kepada teori Bloom yang membagi tingkat kemampuan hasil belajar yang termasuk aspek kognitif menjadi enam, yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, evaluasi, dan mencipta.

#### 1) Mengingat

Proses mengingat adalah mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Pengetahuan

mengingat penting sebagai bekal untuk belajar yang bermakna dan menyelesaikan masalah karena pengetahuan tersebut dipakai dalam tugas-tugas yang lebih kompleks. Proses-proses dalam mengingat terdiri dari proses mengenali, dan mengingat kembali.

2) Memahami

Peserta didik dikatakan memahami bila mereka dapat mengkonstruksi makna dari pesan-pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan ataupun grafis, yang disampaikan melalui pengajaran, buku, atau layar computer. Proses-proses kognitif dalam kategori “memahami” meliputi menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan dan menjelaskan.

3) Mengaplikasikan

Proses kognitif mengaplikasikan melibatkan penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah. mengaplikasikan berkaitan erat dengan pengetahuan procedural. Kategori mengaplikasikan terdiri dari dua proses kognitif, yakni mengeksekusi ketika tugasnya hanya soal latihan (yang familier) dan mengimplementasikan ketika tugasnya merupakan masalah (yang tidak familier).

4) Menganalisis

Menganalisa melibatkan proses memecahkan-mecah materi jadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antar bagian dan antara setiap bagian dan struktur keseluruhannya. Kategori proses menganalisis ini meliputi proses-proses kognitif membeda-bedakan, mengorganisasi, dan mengatribusikan.

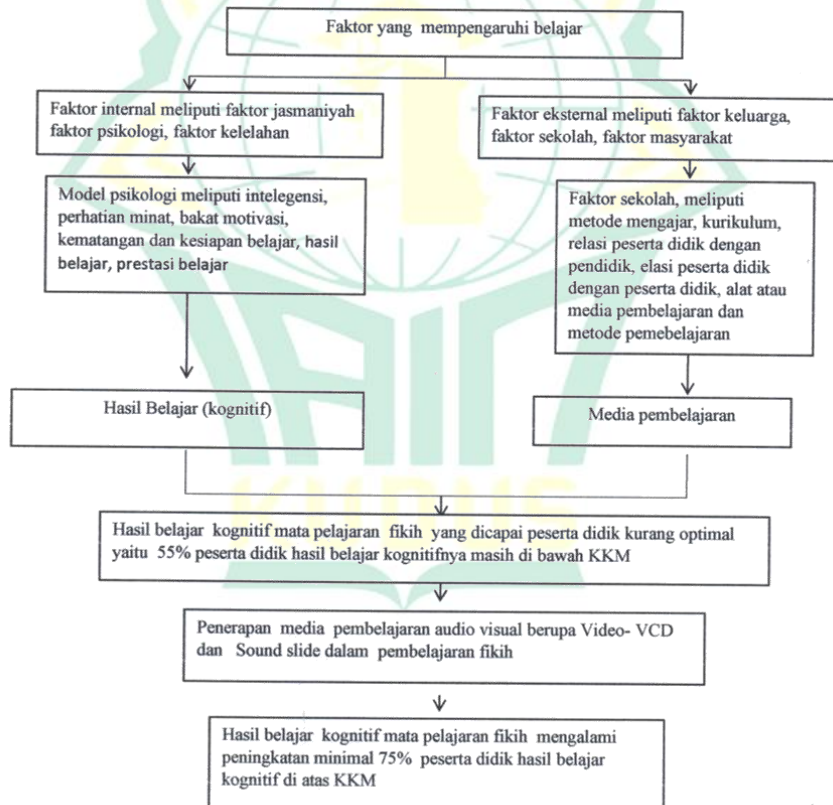
5) Mengevaluasi

Mengevaluasi didefinisikan sebagai membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar. Kriteria-kriteria yang paling sering digunakan adalah kualitas, efektifitas, efisiensi, dan konsistensi. Standar-standarnya bisa bersifat kuantitatif atau kualitatif, kategori mengevaluasi mencakup proses-proses kognitif memeriksa (keputusan-keputusan yang diambil berdasarkan criteria internal) dan mengkritik (keputusan-keputusan yang diambil berdasarkan criteria eksternal).

6) Mencipta

Mencipta melibatkan proses penyusunan elemen-elemen jadi sebuah keseluruhan yang koheren atau fungsional. Proses-proses kognitif yang terlibat dalam mencipta umumnya sejalan dengan pengalaman-pengalaman belajar sebelumnya. Mencipta melalui tiga proses kognitif yaitu: merumuskan, merencanakan, dan memproduksi.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti menggunakan media audio visual untuk mengungkap pengaruh media audio visual terhadap hasil belajar kognitif peserta didik. Penggunaan audio visual berdasarkan jenisnya dalam penelitian ini yaitu video-VCD dan media sound slide (slide bersuara).



**Gambar 1**  
 Kerangka Berfikir Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik

**D. Hipotesis**

Hipotesis dari peneliti yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan media audio visual terhadap keberhasilan belajar pada mata pelajaran Fiqih di MTs Mazro'atul Huda tahun 2019/2020.

Ha : Ada pengaruh penggunaan media audio visual terhadap keberhasilan belajar pada mata pelajaran Fiqih di MTs Mazro'atul Huda tahun 2019/2020.

