

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran Karikatur Humor

a. Pengertian Media pembelajaran

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali. Hal serupa juga disampaikan Suryani dan Agung bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sejalan dengan Briggs yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan rangsangan bagi siswa agar terjadi proses belajar mengajar. Namun Sanaky mendefinisikan media pembelajaran dengan lebih singkat, yaitu sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.¹

Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk dan sarana informasi yang dibuat atau dipergunakan sesuai dengan teori pembelajaran dan dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran dalam menyalurkan pesan sehingga dapat mendorong proses terjadinya belajar mengajar yang disengaja.

Levie & LenT (1982) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi (b) fungsi afeksi (c) fungsi kognitif (d) fungsi kompensatoris.

- 1) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang di tampilkan atau

¹Nunuk Suryani, dkk., *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, 2018. Cetakan Pertama. Hlm. 4

menyertai teks materi pelajaran./Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.

- 2) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- 3) fungsi kognitif media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- 4) Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.²

Dari empat fungsi media visual dapat dikatakan bahwa belajar dari pesan visual tidak dengan sendirinya akan mudah memahami atau mampu belajar dari padanya, maka pembelajaran harus di bimbing dalam menerima dan menyimak pesan visual secara tepat

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa yaitu:

1. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa sehingga

²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, PT.Rajawali Pers, Jakarta, 2008 .Hlm.21.

memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.

3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan mendemonstrasikan, memamerkan, dll.³

Beberapa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dan lingkungannya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
 - a. Objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, realita, film, radio, atau model.
 - b. Objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, slide, atau gambar.
 - c. Kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, slide, disamping secara verbal.
 - d. Objek atau proses yang amat rumit seperti peredaran darah dapat dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, slide, atau simulasi komputer.
 - e. Kejadian atau percobaan yang dapat

³nana sujana dan ahmad rivai, media pengajaran (penggunaan dan pembuatan) SBAIgensindo bandung, hal 2

membahayakan dapat disimulasikan dengan media seperti komputer, film, dan video.

- f. Peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan teknik-teknik rekaman seperti time lapse untuk film, video, slide, atau simulasi komputer.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya.⁴

b. pemilihan media pembelajaran

setelah mengetahui tujuan dan manfaat media pembelajaran, selanjutnya adalah menentukan pemilihan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas, pertimbangan media yang akan digunakan dalam pembelajaran menjadi pertimbangan utama, karena media yang dipilih harus sesuai dengan.

- 1) tujuan pengajaran
- 2) bahan pelajaran
- 3) metode mengajar
- 4) tersedia alat yang dibutuhkan
- 5) pribadi pengajar
- 6) kondisi siswa, minat dan kemampuan pembelajar
- 7) situasi pengajaran yang sedang berlangsung

terkaitan antara media pembelajaran dengan tujuan pembelajaran, materi, metode, dan kondisi pembelajaran harus menjadi perhatian dan pertimbangan mengajardalam memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga media yang digunakan lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁵

dalam hubungan ini Dick dan Carey menyebutkan bahwa di samping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih empat

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, PT.Rajawali Pers, Jakarta, 2008 .Hlm.29

⁵hujair AH Sanaky, media pembelajaran interaktif-inovatif, kaukaba dipantara, Hal 6

faktor lagi yang perlu di pertimbangkan dalam pemilihan media. pertama adalah ketersediaan sumber setempat. artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus di beli atau di buat sendiri. kedua adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya. ketiga adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. artinya media bisa di gunakan di mana pun dengan peralatan yang ada di sekitar nya dan kapanpun serta mudah di jinjing dan di pindahkan.

faktor yang terakhir adalah efektivitas biaya dalam jangka waktu yang panjang ada jenis media yang biaya produksinya mahal (seperti program filem bingkai). namun jika di lihat kesetabilan materi dan penggunaan yang berulang-ulang untuk jangka waktu yang panjang program filem bingkai mungkin lebih mahal dari media yang biaya produksinya murah (misalnya brosur) tetapi setiap waktu materinya berganti.

hakikat dari pemilihan media pada akhirnya adalah keputusan untuk memakai media yang bersangkutan.⁶

c. Tinjauan karikatur Karikatur

1) pengertian karikatur

Karikatur berasal dari bahasa italia "*caricare*" yang berarti memuat(*load*) pengertian ini berkembang sehingga karikatur di kenal sebagai gambaran yang melebih-lebihkan untuk menggambarkan gambaran seseorang dan untuk mengidentifikasi atau mengimpresikannya dengan mudah.

Sedangkan orang atau seniman yang memilikispesialisasi dalam bidang ini di sebut sebagai karikaturis. figur yang di ambil dalam karikaturbiasanya adalah tokoh-tokoh politik dan penghibur (*entertainer*).viviano memberikan penekanan bahwa gambaran seseorang yang di jadikan adalah orang yang benar benar nyata atau ada di dunia

⁶arief S.Sadirman, media pendidikan (pengertian pengembang danpemanfaatannya) Pt.Rajagrafindo Persada, hal 86

bukan sekedar tokoh-tokoh fiksi. seperti bentuk seni lainnya, bahkan karikatur bertujuan untuk menyampaikan suatu makna, pesan, kritik, atau informasi lain secara visual bagi penikmat seni. kesan kritis dan humor yang di berikan karikatur menyebabkan informasi yang di sampaikan tahan lama dalam ingatan anak.

.Karikatur sebagai media komunikasi mengandung pesan, atau sindiran tanpa banyak komentar, tetapi cukup dengan rekan gambar yang sifatnya lucu sekaligus mengandung makna yang dalam.⁷

2) pengertian humor

Humor berasal dari istilah Inggris yang pada mulanya memiliki beberapa arti. Namun, semua berasal dari suatu istilah yang berarti cairan" "Arti ini berasal dari doktrin ilmu faal kuno mengenai empat macam cairan, seperti darah, lendir, cairan empedu, dan cairan empedu hitam. Keempat cairan tersebut untuk beberapa abad dianggap menentukan temperamen seseorang" menyatakan: "humor adalah kualitas yang bersifat lucu dari seseorang yang menggelikan dan menghibur". Humor dapat juga diartikan suatu kemampuan untuk menerima, menikmati dan menampilkan sesuatu yang lucu, ganjil/aneh yang bersifat menghibur.

Sedangkan pengertian humor secara umum yang berkembang dalam masyarakat kita tentunya banyak versinya. Terkadang sulit juga membedakan antara humor dengan lelucon, lawak, dan sebagainya. Namun pengertian humor yang dikemukakan James Dananjaya, Guru Besar dan ahli folkloredari Universitas Indonesia, sekurang-kurangnya dapat dijadikan titik pangkal dalam membahas humor pada tulisan ini selanjutnya.

James Dananjaya lebih lanjut menyatakan bahwa humor adalah sesuatu yang bersifat dapat menimbulkan atau menyebabkan pendengarannya merasa tergelitik perasaan lucunya, sehingga terdorong

⁷Soeherman. Bonnie, Membuat Karikatur Dengan Photoshop , Pt.Gramedia, Jakarta . Hal 3.

untuk tertawa. Terjadinya hal ini menurut Dananjaya, karena sesuatu yang bersifat menggelitik perasaan disebabkan kejutannya, keanehannya, ketidakmasukakalannya, kebodohnya, sifat pengecohannya, kejanggalannya, kekontradiksiannya, kenakalannya, dan lain-lain.⁸

Dalam praktiknya antara humor dan lelucon memiliki sedikit perbedaan terutama apabila dilihat dari objek sasarannya. Dananjaya (1999) mengatakan bahwa lelucon adalah sesuatu yang dapat menggelitik seseorang untuk tertawa dengan menjadikan orang lain sebagai sasarannya. Sedangkan humor adalah sesuatu yang dapat menggelitik orang lain untuk tertawa dengan menjadikan dirinya sendiri -atau kelompok si pembawa cerita yang menjadi sasarannya. Seseorang yang mengedepankan lelucon disebut pelawak atau (mungkin) badut, sedangkan seseorang yang selalu mengeluarkan atau menyelingi pembicaraannya dengan sisipan humor disebut humoris.

Bila dianalisis lebih jauh, sebenarnya kegiatan yang membuat orang tergelitik untuk tertawa, dapat terjadi dalam berbagai bentuk. Artinya rasa ingin tertawa itu muncul bukan hanya ada sisipan kata-kata yang keluar dari seseorang. Melainkan juga dapat terjadi dalam bentuk lain sebagaimana ditemukan dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya dalam bentuk gambar-gambar lucu, kartun, karikatur dan lain-lain.

Sementara humor dalam pembelajaran adalah komunikasi yang dilakukan guru dengan menggunakan sisipan kata-kata, bahasa dan gambar yang mampu menggelitik siswa untuk tertawa. Sisipan humor yang diberikan dapat berbentuk anekdot, cerita singkat, kartun, karikatur, peristiwa sosial, pengalaman hidup, lelucon atau plesetan yang dapat merangsang terciptanya suasana riang, rileks, dan menyenangkan dalam pembelajaran. Bukan berbentuk lawakan yang terkadang menjurus pada lelucon-lelucon yang menyangkut pribadi seseorang, politik, sara, seks dan pornografi yang kurang bermanfaat. Humor inilah yang

⁸Darmansyah, Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor, PT. Bumi Aksara, Jakarta, 2010, Hlm, 65-68

akan dibahas lebih jauh dalam pemaparan selanjutnya, terutama dalam kaitannya dengan pembelajaran.⁹

d. Media Pembelajaran Karikatur Humor

Karikatur humor adalah humor yang dibuat dalam bentuk gambar karikatur lucu. Karikatur humor ini, baik yang memakai kata-kata maupun tidak. Jika dipandang atau dilihat ia akan menggelitik kita

untuk tertawa. Semakin tinggi tingkat kelucuan nya, maka semakin kuat gambar itu menggelitik orang untuk tertawa.¹⁰

karikatur yang efektif akan menarik perhatian serta menumbuhkan minat belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa karikatur bisa menjadikan bahan yang berguna dikelas. Dan sejumlah karikatur yang ada, belum tentu semua memiliki kriteria sebagai karikatur yang berbobot. Oleh karena itu, pengetahuan mengenai kualitas karikatur ini sangat membantu dalam memilih karikatur untuk tujuan pembelajaran.

Menentukan beberapa teknik memilih karikatur untuk tujuan pembelajaran yaitu:

- 1) Pemakaiannya sesuai dengan pengalaman siswa
- 2) Kesederhanaan
- 3) Lambang yang jelas

Pertimbangan pertama mengandung arti bahwa karikatur hendaknya dapat dimengerti oleh siswa saat karikatur itu digunakan. Penelitian Schafeer mengungkapkan bahwa umumnya anak-anak usia 13 tahun mulai dapat menafsirkan karikatur- karikatur sosial politik. Pertimbangan kedua yakni kesederhanaan penggambaran fisik tokoh atau suasana yang ditampilkan dan singkatnya keterangan yang disertakan dalam karikatur tersebut. Beberapa karikatur bahkan tidak memerlukan keterangan sedikitpun karena gambaran fisik itu sendiri cukup mewakili gagasan yang ingin disampaikan karikaturis.¹¹ Sebagai salah satu bentuk seni rupa, karikatur

⁹Darmansyah, Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor, PT. Bumi Aksara, Jakarta, 2010, Hlm.68 -72.

¹⁰Darmansyah, Pembelajaran Menyenangkan Dengan Humor, PT. Bumi Aksara, Jakarta, 2010, Hlm 140.

¹¹Rivai, Ahmad, *Media Pengajaran (Penggunaan Dan Pengembangannya)* Bandung: Sinar Baru. 1991 Hlm, 59-61

merupakan sarana yang tegas dan efektif untuk berkomunikasi dengan kesederhanaan teknik pemilihan karikatur yang lebih detail untuk pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Penggambaran bentuk karikatur yang humoris
2. Adanya penonjolan bagian tertentu untuk memperlihatkan ciri khas seorang tokoh atau makna khas peristiwa yang penting yang hangat
3. Pemakaian gesekan yang efektif sederhana, dan tidak banyak perhiasan
4. Penampilan karikatur yang mendukung
5. Sesuai dengan pengalaman siswa
6. Karikatur memuat pesan atau ide berdasarkan fakta (peristiwa yang sungguh-sungguh terjadi)

Karikatur mengandung kritik terhadap peristiwa yang masih hangat Media karikatur dipilih dalam pembelajaran menulis argumentasi karena media karikatur untuk membantu mempermudah proses pembelajaran siswa. Melalui karikatur lucu dan unik. Maka siswa akan merasa tertarik untuk belajar. Hal tersebut dapat mempengaruhi konsentrasi siswa untuk menyerap informasi secara maksimal. Dengan menggunakan gambar karikatur, peneliti berharap ide-idenya dalam bentuk sebuah karangan argumentasi.¹²

2. Kecerdasan Kognitif

a. Pengertian kecerdasan Kognitif

Pengertian Kecerdasan kognitif, Proses transfer pengetahuan sering kali dipandang dalam kondisi ideal, pengajar sering kali lupa dalam pertimbangan batas pemroses dari pembelajaran. Artinya setiap materi dalam tempo tertentu dapat diserap dan dan dicerna secara tepat.¹³

Istilah kognitif seringkali dikenal dengan istilah intelek. Intelek berasal dari bahasa Inggris “*intellect*”. Intelek dapat diartikan sebagai berikut: 1) Proses kognitif, proses berfikir, daya menghubungkan, kemampuan menilai, kemampuan mempertimbangkan. 2) Kemampuan mental atau intelegensi. Sehingga dapat

¹²Djelantik, A.A.M. Pengantar Ilmu Estetika. Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI), 1990, Hlm, 55.

¹³Wowo Sunaryo Kuswana, M.Pd. *Taksonomi Berfikir*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2013, Hlm. 221.

diketahui bahwa kemampuan kognitif didasari oleh proses/pola berfikir logis yang mencakup upaya untuk menghubungkan, menilai, dan mempertimbangkan.¹⁴

Kemampuan kognitif merupakan kemampuan yang berkaitan dengan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemampuan kognitif menggambarkan penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi tiap-tiap orang. Pada dasarnya kemampuan kognitif merupakan perpaduan antara faktor bawaan dan pengaruh lingkungan (faktor dasar dan ajar). Intelegensi (kecerdasan) sangat mempengaruhi kemampuan kognitif seseorang. Dikatakan bahwa antara kecerdasan dan nilai kemampuan kognitif berkorelasi tinggi dan positif, semakin tinggi nilai kecerdasan seseorang semakin tinggi kemampuan kognitifnya.¹⁵

Ranah kognitif pengetahuan didasarkan pada kegiatan mengingat berbagai informasi yang pernah diketahui tentang fakta-fakta metode dan lain-lain. Pemahaman merupakan kemampuan untuk menangkap arti dari apa yang tersaji kemampuan untuk menerjemahkan dari suatu bentuk kata-kata, angka-angka penjelasan, ringkasan prediksi dan lain-lain.¹⁶

Ranah psikologis peserta didik yang terpenting adalah ranah kognitif. Tidak seperti organ-organ tubuh lainnya. Organ otak sebagai fungsi kognitif bukan hanya menjadi penggerak aktivitas akal fikiran saja melainkan menara penggerak aktifitas perasaan dan perbuatan. Orang-orang yang memiliki kelebihan pengetahuan dalam ayat Rasulullah (Q.S Al-Baqarah ayat 75)¹⁷

¹⁴M. Saekhan Muchith, *Pembelajaran Kontekstual*, Rasail Media Group, Semarang, 2008, Hlm. 59.

¹⁵Sunarto Dkk, *Perkembangan Peserta Didik*, PT Rineka Cipta, Jakarta, 1999, Hlm.11-12.

¹⁶Lif Khoiru Ahmadi Dkk, *Pembelajaran Akselerasi*, PT Prestasi Pustakarya, Jakarta, 2011, Hlm.125.

¹⁷Muhibin Syah, *Telaah Singkat Perkembangan Peserta Didik*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2014, Hlm. 114-115.

أَفَتَطْمَعُونَ أَنْ يُؤْمِنُوا لَكُمْ وَقَدْ كَانَ فَرِيقٌ مِّنْهُمْ
 يَسْمَعُونَ كَلِمَ اللَّهِ ثُمَّ تُحَرَّفُونَ مِنْ بَعْدِ مَا عَقَلُوهُ
 وَهُمْ يَعْلَمُونَ

“Apakah kamu masih mengharapkan mereka akan percaya kepadamu, Padahal segolongan dari mereka mendengar firman Allah, lalu mereka mengubahnya setelah mereka memahaminya, sedang mereka mengetahui?”¹⁸

Model kognitif berkembang sebagai protes terhadap teori perilaku yang berkembang sebelumnya. Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Model ini menekankan pada bagaimana informasi diproses.

Kognisi adalah kemampuan psikis atau mental berupa mengamati, melihat, menyangka, memperhatikan, memberikan, membayangkan, berfikir, mempertimbangkan, menduga dan menilai. Belajar melibatkan tiga proses yang berlangsung yaitu memperoleh informasi baru, transformasi, dan menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan. Belajar merupakan proses kognitif, yang akan menjadi optimal jika ada kebutuhan, yaitu kebutuhan kognitif. Kebutuhan berdasarkan pada organisasi perseptual pengalaman masa lampau yang berkaitan dengan pengalaman masa lampau yang berkaitan dengan pengalaman masa kini serta pengharapan masa mendatang.¹⁹

Psikologi kognitif adalah bidang studi psikologi yang mempelajari kemampuan kognisi seperti, persepsi,

¹⁸Tim Lajnah Pentashih Mushaf Al-Quran Deppartemen Agama RI, *Al-Quran Dan Terjemah*, PT Sigma Media Arkalima, Bandung, 2009, Hlm. 420.

¹⁹Mulyati, *Psikologi Belajar*, CV Andi Offset, Yogyakarta, 2005, Hlm. 69- 70.

proses belajar, kemampuan memori, atensi, kemampuan bahasa, dan emosi.²⁰ Proses-proses semacam itu menyangkut “*instight*”, atau berfikir dan “*reasosing*”, atau menggunakan logika deduktif dan induktif. Walaupun konsep-konsep lain tentang belajar dapat diterapkan pada hubungan-hubungan stimulus dan respons yang arbitrer dan tak logis. Para ahli psikologi dan pendidikan berpendapat mengemukakan banyaknya kebutuhan untuk menjelaskan belajar tentang hubungan-hubungan yang logis, rasional, atau nonarbitrer.²¹

Pendekatan-pendekatan kognitif tentang belajar memusatkan pada proses perolehan konsep-konsep, pada sifat dari konsep-konsep, dan pada bagaimana konsep-konsep itu disajikan dalam struktur kognitif. Walaupun pada teoriman kognitif memikirkan kondisi-kondisi yang memperlancar pembentukan konsep. Penekanan mereka ialah pada proses-proses internal yang digunakan dalam belajar konsep-konsep.²²

b. Pengembangan Kecerdasan Kognitif

Secara alamiah, keragu-ruguan tentang penerbitan pedoman teori ranah tanpa ada persiapan argumen, dan memungkinkan berhadapan dengan komentar yang tersebar secara luas dan tidak menutup kemungkinan munculnya kritik terhadap hasil kerja. Para anggota kelompok, mempunyai andil besar baik sebagai pribadi, institusi, pengembangan kurikulum, pengujian dan para spesialis pendidikan serta kelompok guru mata pelajaran telah memberikan kontribusi dalam pembahasan.²³

Tujuan pendidikan untuk ranah kognitif menurut taksonomi bloom, dibagi atas enam tingkatan secara berurutan. Keenam tingkatan yang dimaksud adalah:

²⁰Yudrik Jahja, *Psikologi Perkembangan*, Prenadamedia Grup, Jakarta, 2011, Hlm. 24.

²¹Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2000, Hlm. 66-67.

²²Iskandarwassid Dkk, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, PT Remaja Rosdakarya, Bndung, 2010, Hlm. 203.

²³Wowo Sunaryo Kuswana, *Taksonomi Kognitif Perkembangan Ragam Berfikir*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, 2014, Hlm.12.

a. Pengetahuan (*knowledge*)

Pengetahuan didefinisikan sebagai suatu ingatan terhadap materi yang telah dipelajari. Hal itu meliputi ingatan terhadap jumlah materi yang banyak, dari fakta-fakta yang khusus hingga teori-teori yang lengkap. Namun, yang dikehendaki disini ialah menyampaikan informasi yang tepat ke dalam pikiran. level pengetahuan adalah level hasil belajar yang paling rendah dalam tataran ranah kognitif.

b. Pemahaman (*comprehension*)

Pemahaman (*comprehension*) adalah pembelajaran yang menghendaki peserta memahami hubungan antarfaktor, antarkonsep, dan antardata, hubungan sebab akibat, dan penarikan kesimpulan setelah proses mengetahui dan mengikat.²⁴

Pemahaman diartikan sebagai suatu kemampuan menangkap makna atau suatu bahan ajar. Hal itu dapat diperlihatkan dengan cara (a) menerjemahkan bahan dari suatu bentuk ke bentuk yang lain (seperti dari huruf ke angka), (b) menafsirkan bahan (menjelaskan atau meringkas), dan (c) mengistimasi *trend* masa depan (seperti memprediksi konsekuensi atau pengaruh). Hasil pembelajaran untuk level ini satu langkah lebih tinggi dari sekedar hafalan; dan level ini merupakan tingkat pemahaman yang paling rendah.²⁵

Seorang siswa dikatakan mampu memahami jika siswa tersebut dapat menarik makna dari suatu pesan-pesan atau petunjuk-petunjuk dalam soal-soal yang dihadapinya. Petunjuk-petunjuk soal tersebut dapat berupa komunikasi dalam bentuk lisan, tertulis, dan grafik (gambar). Para siswa dapat memahami suatu hal jika mereka menghubungkan pengetahuan baru yang sedang mereka pelajari dengan pengetahuan yang sebelumnya telah mereka miliki. Lebih khususnya lagi, para siswa akan lebih memahami suatu hal jika

²⁴Supardi, Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif Kognitif Dan Psikomotor (Konsep Dan Aplikasi), PT Rajagrafindo Persada, Jakarta, 2015, Hlm. 153.

²⁵Hisyam Zaini Dkk, *Desain Pembelajaran*, Cebter For Teaching Staff Development, Yogyakarta, 2002, Hlm. 69.

pengetahuan baru yang sedang mereka pelajari itu diintegrasikan dengan skema-skema dan kerangka kerja yang telah mereka kenali sebelumnya.²⁶

Proses-proses kognitif yang termasuk dalam kategori memahami meliputi proses menginterpretasikan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menduga, membandingkan, menjelaskan.²⁷

Proses kognitif dalam kategori memahami yaitu:

1) Menginterpretasikan

Proses ini terjadi pada seorang siswa untuk mampu mengubah sebuah informasi dari satu bentuk penyajian ke bentuk lainnya, proses ini bisa berupa mengubah suatu kata-kata menjadi kata-kata lain.

2) Mencontohkan

Proses mencontohkan ini terjadi apabila seorang siswa memberikan suatu contoh khusus mengenai suatu prinsip atau konsep umum. Proses ini mencakup proses mengidentifikasi sifat-sifat dasar dari suatu konsep atau prinsip umum.

3) Mengklasifikasi

Proses klasifikasi terjadi pada saat seorang siswa menyadari bahwa suatu hal (bisa berupa suatu keadaan atau suatu contoh) termasuk dalam kategori tertentu. proses mengklasifikasi proses yang melengkapi proses mencontohkan.

4) Merangkum

Proses ini terjadi pada saat seorang siswa mengajukan sebuah pernyataan yang mewakili suatu informasi yang telah disajikan sebelumnya atau pada saat seorang siswa meringkas.

5) Menduga

Proses menduga merupakan proses menemukan suatu pola dari serangkaian contoh atau kasus. Proses menduga terjadi pada saat seorang siswa mampu merangkum sebuah konsep

²⁶Suwarto, *Pengembangan Tes Diagnostik Dalam Pembelajaran*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2013, Hlm. 19.

²⁷Suwarto, *Pengembangan Tes Diagnostik Dalam Pembelajaran*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2013, Hlm. 20.

atau prinsip umum yang dapat diterapkan pada serangkaian contoh.

6) Membandingkan

Proses membandingkan merupakan proses mendeteksi adanya persamaan dan perbedaan antara dua atau lebih objek, kejadian, pemikiran, permasalahan, situasi, dan lain-lain.

7) Menjelaskan

Proses menjelaskan ini terjadi pada saat seorang siswa mampu untuk menyusun suatu pemodelan sebab akibat dari suatu sistem dan menggunakan pemodelan tersebut.²⁸

c. Penerapan (*application*)

Penerapan yang dimaksudkan menunjuk pada kemampuan menggunakan bahan ajar yang telah dipelajari pada situasi yang baru dan konkret. Hal itu meliputi hal-hal, seperti penerapan aturan, metode, konsep, prinsip, hukum, dan teori-teori. Hasil pembelajaran level ini menuntut tingkat pemahaman yang lebih tinggi dari kedua level sebelumnya.

d. Analisis (*analysis*)

Analisis menuntut suatu kemampuan memilah-milih suatu bahan pada bagian-bagian komponennya sehingga struktur bahan tersebut dapat dipahami. Hal ini meliputi identifikasi bagian-bagian itu, dan pengenalan terhadap prinsip-prinsip pengorganisasian unsur yang terkait. Level ini lebih tinggi dari level pemahaman dan penerapan karena level ini menuntut dua pemahaman sekaligus yaitu pemahaman terhadap isi dan bentuk struktur materi.²⁹

e. Sintesis (*synthesis*)

Sintesis menunjuk pada suatu kemampuan untuk menghimpun atau menyatukan bagian-bagian dari elemen untuk membentuk pola baru. Termasuk dalam kategori level ini adalah bentuk komunikasi yang unik (tema atau pidato), rancangan operasional (proposal penelitian) atau skema yang

²⁸Suwarto, Pengembangan Tes Diagnostik Dalam Pembelajaran. Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2013, Hlm. 20-22.

²⁹Hisyam Zaini Dkk, *Desain Pembelajaran, Center For Teaching Staff Development*, Yogyakarta, 2002, Hlm. 69.

mengklasifikasikan informasi. Hasil belajar level ini menekankan pada perilaku kreatif, dengan kekhususan pembentukan pola baru dari suatu struktur.³⁰

f. Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi menunjukkan pada kemampuan untuk memutuskan atau menentukan nilai suatu materi (pernyataan, novel, puisi, laporan penelitian) untuk suatu tujuan yang telah ditentukan. Putusan-putusan tersebut tentu saja harus didasari kriteria yang pasti. Kriteria tersebut bisa bersifat internal (pengorganisasian) atau eksternal (relevansinya dengan tujuan). Hasil level ini adalah level yang paling tinggi dari ranah kognitif karena mengandung semua unsur dari level sebelumnya ditambah dengan penetapan nilai secara sadar yang didasari kriteria yang pasti.

c. Tahap-tahap Perkembangan Kecerdasan Kognitif

Perkembangan kecerdasan kognitif merupakan perubahan kemampuan berfikir atau intelektual. Seperti halnya kemampuan fisik, banyak ulama Islam membagi perkembangan kognitif berdasarkan periode. Sebagaimana Firman Allah SWT dalam Q.S. Ar-Ruum/30 ayat 54:

اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ
ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا وَشَيْبَةً يَخْلُقُ
مَا يَشَاءُ وَهُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ ﴿٥٤﴾

”Allah, Dialah yang menciptakan kamu dari Keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah Keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang dikehendakiNya dan Dialah yang Maha mengetahui lagi Maha Kuasa.”³¹

³⁰ Hisyam Zaini Dkk, *Desain Pembelajaran, Cebter For Teaching Staff Development, Yogyakarta, 2002, Hal. 69.*

³¹ Ahmad Mustofa Al-Maragi, *Tafsir Al-Maragi Juz 21*, (Semarang: Toha Putra, 1992), hlm. 118

Dengan demikian tahap perkembangan kecerdasan kognitif dibagi menjadi empat periode; periode perkembangan, periode pencapaian kematangan, periode tengah baya dan periode lanjut usia.³²

Sedangkan dalam teori Piaget, setiap individu mengalami tingkat-tingkat perkembangan intelektual sebagai berikut: (1) Sensorimotor; 0-2 tahun, (2) Pra operasional; 2-7 tahun (3) Operasional; 7-11 tahun, (4)Operasional formal; >11 tahun.³³

Berdasarkan pembahasan dalam judul skripsi ini yang membahas kecerdasan kognitif pada siswa tingkat MTs /sederajat, maka penulis akan menguraikan tahapan perkembangan kecerdasan kognitif pada periode operasional formal saja karena pada taraf usia operasional formal inilah siswa duduk di bangku sekolah tingkat MTs/sederajat. Periode operasional formal (>11 tahun) merupakan tahap tertinggi dari perkembangan kognitif. Muhibbin Syah menjelaskan:

Dalam perkembangan kognitif tahap akhir seorang remaja telah memiliki kemampuan mengkoordinasikan baik secara simultan (serentak) maupun berurutan dua ragam kemampuan kognitif, yakni: 1) kapasitas menggunakan hipotesis; 2) kapasitas menggunakan prinsip-prinsip abstrak dengan kapasitas menggunakan hipotesis (anggapan dasar), seorang remaja akan mampu berfikir hipotesis yakni berfikir mengenai sesuatu khususnya dalam hal pemecahan masalah dengan menggunakan dasar yang relevan dengan lingkungan yang ia respon.³⁴

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tahap operasional formal yakni periode terakhir perkembangan kognitif dalam teori Piaget. Tahap ini dimulai dialami anak dalam usia sebelas tahun (saat pubertas) dan terus berlanjut sampai dewasa. Karakteristik tahap ini yakni diperolehnya kemampuan untuk berfikir

³² Aliah B. Purwakania Hasan, *Psikologi Perkembangan Islam: Menyingkap Rentang Kehidupan Manusia dari Prakelahiran hingga pascakematian*, (Jakarta PT Raja Grafindo, 2008), hlm, 135

³³ Ratna Wilis Dahar, *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*, hlm. 136

³⁴ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), hlm.72

secara abstrak, menalar secara logis dan menarik kesimpulan dari informasi yang tersedia. Sehingga remaja tersebut akan mampu mempelajari materi-materi pelajaran yang abstrak, seperti ilmu agama (dalam hal ini misalnya ilmu tauhid), ilmu matematika dan ilmu-ilmu abstrak lainnya dengan luas dan mendalam.

Salah satu contoh mengaplikasikan pembelajaran PAI pada tahap ini bisa dengan mengajukan persoalan atau masalah dan mengajak anak didik untuk menyusun hipotesis tentang cara memecahkan masalah. Misalnya, guru berkata “Kalau seandainya masjid itu dibangun dengan uang hasil korupsi, apa yang harus dilakukan?” .Kemudian, suruh anak didik mendiskusikan mengenai hal tersebut.³⁵

d. Proses Pemahaman Kognitif Kompleks

Pemahaman konseptual merupakan aspek kunci dari pelajaran. Salah satu tujuan pengajaran yang penting adalah membantu murid memahami konsep utama dalam suatu subjek, bukan sekadar mengingat fakta yang terpisah-pisah. Pemahaman konsep akan berkembang apabila guru dapat membantu murid mengeksplorasi topik secara mendalam dan memberi mereka contoh yang tepat dan menarik dari suatu konsep.³⁶

Berfikir adalah memanipulasi atau mengelola dan mentransformasi informasi dalam memori. Hal ini sering dilakukan untuk membentuk konsep, bernalar dan berfikir secara kritis, membuat keputusan, berfikir kreatif, dan memecahkan masalah.³⁷

Macam-macam berfikir :

- 1) Berfikir deduktif: Berfikir deduktif ialah mengambil kesimpulan dari dua pertanyaan; yang pertama merupakan pertanyaan umum.
- 2) Berfikir induktif: Berfikir induktif sebaliknya, dimulai dari hal-hal yang khusus dan kemudian

³⁵ Thahroni Taher, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*.

(Jakarta Rajawali Pers, 2013), hlm. 19

³⁶ John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, Prenadamedia Group, Jakarta, 2004, Hlm .351-352.

³⁷ John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, Prenadamedia Group, Jakarta, 2004, Hlm.357.

mengambil kesimpulan umum; kita melakukan generalisasi. Ketetapan berfikir induktif bergantung pada memadainya kasus yang dijadikan dasar.

- 3) Berfikir evaluatif: Berfikir evaluatif ialah berfikir kritis, menilai baik buruknya, tepat atau tidaknya suatu gagasan. Dalam berfikir evaluatif, kita menambah atau mengurangi gagasan. Kita menilai menurut kriteria tertentu yang agak mirip dengan berfikir evaluatif yaitu berfikir analogi.
- 4) Berfikir analogi: Berfikir analogi adalah berfikir kira-kira, yang didasarkan pada pengalaman kesamaan. Umumnya orang menggunakan perbandingan atau kontras.³⁸

Pemecahan problem adalah mencari cara yang tepat untuk mencapai suatu tujuan. Langkah-langkah dalam pemecahan problem:

- 1) Mencari dan memahami problem
- 2) Menyusun strategi pemecahan problem yang baik
- 3) Mengeksplorasi solusi
- 4) Memikirkan dan mendefinisikan kembali problem dan solusi dari waktu ke waktu.³⁹

Salah satu tujuan kognitif kompleks yang penting bagi murid adalah mampu memahami apa yang telah mereka pelajari dan mengaplikasikanke situasi baru. Salah satu tujuan sekolah adalah murid mempelajari suatu suatu yang dapat mereka aplikasikan diluar sekolah.⁴⁰

3. Mata Pelajaran Aqidah Akhlak

a. Pengertian aqidah Akhlak

1) pengertian aqidah

Kata Aqidah dalam bahasa arab merupakan kalimat yang berasal dari kata: عَقْدٌ - يَعْقُدُ - عَقْدَةٌ kata عَقْدَةٌ kedudukannya sebagai masdar yang mempunyai arti ikatan dua utas tali dalam satu bakhul sehingga menjadi tersambung. dalam bahasa Indonesia ditulis Aqidah

³⁸Abdul Rahman Dan Muhibb Abdul Wahab, *Psikologi Suatu Pengantar*, Prenada Media, Jakarta, 2004, Hlm. 233-234.

³⁹John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, Prenadamedia Group, Jakarta, 2004, Hlm. 368-377.

⁴⁰John W. Santrock, *Psikologi Pendidikan*, Prenadamedia Group, Jakarta, 2004, Hlm. 368-377.

menurut terminologi berarti ikatan, sangkutan. Disebut demikian karena ia mengikat dan menjadi sangkutan atau gantungan segala sesuatu. Dalam pengertian teknis artinya adalah iman atau keyakinan. Aqidah islam (*aqidah islamiyah*), karena itu, ditautkan dengan rukun iman yang menjadi asas seluruh ajaran Islam. Kedudukannya sangat fundamental, karena menjadi asas sekaligus menjadi gantungan segala sesuatu dalam Islam.⁴¹

Aqidah Islam berawal dari keyakinan kepada Zat Mutlak Yang Maha Esa yaitu Allah. Allah Maha Esa dalam zat, sifat, perubahan dan wujudNya itu disebut Tauhid. Segala sesuatu mengenai Tuhan disebut *ketuhanan*. Ketuhanan yang Maha Esa menjadi dasar Negara Republik Indonesia. Menurut pasal 29 ayat 1 Undang-Undang Dasar 1945 Negara berdasarkan atas Ketuhanan Yang Maha Esa. Sebagaimana firman-Nya dalam QS. Al ikhlas: 1-4

قُلْ هُوَ اللَّهُ أَحَدٌ ۝ اللَّهُ الصَّمَدُ ۝ لَمْ يَلِدْ وَلَمْ يُولَدْ ۝
 وَلَمْ يَكُنْ لَهُ كُفُوًا أَحَدٌ ۝

Artinya : "(1) Katakanlah: "Dia-lah Allah, yang Maha Esa. (2) Allah adalah Tuhan yang bergantung kepada-Nya segala sesuatu. (3) Dia tiada beranak dan tidak pula diperanakkan. (4) dan tidak ada seorangpun yang setara dengan Dia." (Q.S Al ikhlas: 1-4).

Pokok-pokok keyakinan ini merupakan asas seluruh ajaran Islam. Jumlahnya enam, dimulai dari (a) keyakinan kepada Allah, Tuhan yang Maha Esa, lalu (b) keyakinan pada malaikat-malaikat, (c) keyakinan pada kitab-kitab suci, (d) keyakinan pada para Nabi dan Rasul Allah, (e) keyakinan akan adanya hari akhir, dan (f) keyakinan pada qodo' dan kodar Allah. Pokok-pokok keyakinan atau rukun Iman ini merupakan *akidah Islam*.⁴²

⁴¹Mubasyaroh, *Materi Dan Pembelajaran Aqidah Akhlaq*. Dipa STAIN KUDUS. Kudus, 2008, Hlm. 3.

⁴²Mohammad Daud Ali, *Pendidikan Agama Islam*. PT. Rajagrafindo Persada. Jakarta, 2013, Hlm. 201.

2) Pengertian Akhlak

Akhlak dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Arab *akhlaq* bentuk jamak kata *khuluq* atau *Al-khulq*, yang secara etimologi antara lain berarti budi pekerti, perangai, tingkah laku atau tabi'at (Rahmat Djatmika, 1987:25). Dalam kepustakaan, akhlak diartikan juga dengan sikap yang melahirkan perbuatan (perilaku, tingkah laku) mungkin baik, mungkin buruk, seperti disebut diatas.⁴³ Jadi ilmu ini (akidah) menjadi penopang utama dan dasar yang pertama kali kita tanamkan kepada anak didik sebagai usaha sadar mengarahkan perkembangan fitrah (kemampuan dasar) kearah maksimal agar menjadi manusia paripurna yang memiliki keyakinan untuk mengenali Tuhannya dan tidak mudah tergoyahkan, tentunya sesuai dengan tujuan pendidikan Islam.

Secara hakiki tujuan manusia diciptakan adalah untuk beribadah kepada Allah SWT, baik itu murni langsung ibadah yang berhubungan langsung kepada Allah (*mahdoh*) atau melalui ibadah yang berhubungan dengan sesamanya (*goiru mahdoh*). Sehingga manusia beribadah kepada Allah menyerahkan dirinya secara total mengabdikan kepada-Nya. Sebagaimana firman-Nya dalam QS. Adz-Dzariat: 56

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ ﴿٥٦﴾

Artinya : "Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku."(QS. Adz-Dzariat: 56)⁴⁴

Akhlak menempati posisi yang sangat penting dalam Islam. Ia dengan taqwa, yang akan dibicarakan nanti, merupakan 'buah' pohon islam yang berakarakan akidah, bercabang dan daun syari'ah.

Jadi, kesimpulannya akidah akhlak adalah ilmu yang memperelajari tentang keyakinan kepada Allah dan budi pekerti pada Allah serta makhluk-makhlukNya.

⁴³Mubasyaroh, *Materi Dan Pembelajaran Aqidah Akhlaq*. Dipa STAIN KUDUS. Kudus, 2008,, Hlm. 24.

⁴⁴Al-Qur'an Surat Adz-Dzariat Ayat 56 Dan Terjemahnya, Deprtemen RI, 2002, Hlm. 417.

b. Tujuan Pendidikan Akidah Akhlak

Pembelajaran Akidah Akhlak di Mts Roudlotut tholibinjekulo Kudus bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam keimanannya dan ketakwaannya kepada Allah SWT, serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, masyarakat, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang yang lebih tinggi.⁴⁵

Pembelajaran akidah akhlak tidak hanya menekankan pada penguasaan kompetensi kognitif saja, tetapi juga afeksi dan psikomotorik. Dari tujuan tersebut dapat ditarik dari beberapa yang hendak ditingkatkan dan ditujui oleh kegiatan pembelajaran pendidikan akidah akhlak, yaitu:

- a. Dimensi keimanan peserta didik terhadap ajaran agama Islam.
- b. Dimensi pengetahuan (intelektual) serta keilmuan peserta didik terhadap ajaran agama Islam.
- c. Dimensi penghayatan atau pengalaman batin yang dirasakan peserta didik dalam menjalankan ajaran agama Islam.
- d. Dimensi pengalaman, dalam arti bagaimana ajaran Islam yang telah diimani, dipahami, dan dihayati, dan dihayati atau diinternalisasi peserta didik mampu memotivasi dirinya untuk mengamalkan dan mentaati ajaran dan nilai-nilai agama Islam dalam kehidupan pribadi, serta mengaktualisasikan dan merealisasikan dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara sebagai manusia yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT.

c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Akidah Akhlak

1) Ruang Lingkup Akidah

Akidah berasal dari keyakinan kepada Zat mutlak Yang Maha Esa yaitu Allah. Dalam pengertian teknis, aqidah artinya adalah iman atau keyakinan, karena ditautkan

⁴⁵Departemen Agama, *Pedoman Umum Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Umum Tingkat Menengah Dan Sekolah Luar Biasa*, 2003, Hlm. 4.

dengan rukun iman. Yang menjadi ruang lingkup aqidah adalah sebagai berikut:

- 1) Iman kepada Allah SWT
Yaitu yakin bahwa Allah mempunyai kehendak, sebagai bagian dari sifat-Nya.
- 2) Iman kepada malaikat.
Yakin bahwa malaikat diciptakan Allah (melalui perbuatan-Nya) untuk melaksanakan dan menyampaikan kehendak Allah yang dilakukan oleh malaikat Jibril kepada Rasul-Nya.
- 3) Iman kepada kitab-kitab Allah
Yakin bahwa kitab suci yang masih murni dan asli memuat kehendak Allah, hanyalah Al-Quran. Kehendak Allah itu disampaikan Allah kepada manusia melalui manusia pilihan Allah yang disebut Rasulullah.
- 4) Iman kepada Rasulallah
Yakin bahwa rasul yang menyampaikan dan menjelaskan kehendak Allah kepada umat manusia, untuk dijadikan pedoman dalam hidup.
- 5) Iman kepada Hari Akhir
Yakin bahwa tatkala seluruh hidup dan kehidupan seperti yang ada sekarang ini akan berakhir. Pada waktu itu kelak Allah SWT dalam perbuatan-Nya akan menyediakan suatu kehidupan baru yang sifatnya baqa (abadi) tidak fana (sementara) seperti yang kita lihat dan alami sekarang.

- 1) Iman kepada Qada dan Qadar
Yakin akan adanya qada dan qadar yang berlaku dalam hidup dan kehidupan manusia di dunia yang fana ini yang membawa akibat pada kehidupan di alam baka kelak.

Dari uraian singkat tersebut di atas, tampak logis dan sistematisnya pokok-pokok keyakinan islam yang terangkum dalam istilah rukun iman itu, pokok-pokok keyakinan ini merupakan asas seluruh ajaran agama islam.

2) Ruang Lingkup Akhlak

Akhlak merupakan kondisi jiwa yang telah tertanam kuat, yang darinya terlahir sikap amal secara mudah tanpa membutuhkan pemikiran dan pertimbangan.⁴⁶

⁴⁶ Wahid Ahmadi, *Risalah Akhlak Panduan Perilaku Muslim Modern*, Era Intermedia, Solo, 2004, Hlm. 13.

Menurut M. Abdullah Draz dalam bukunya “Darusu Al Akhlak Fi Al Islam” membagi ruang lingkup Akhlak kepada lima bagian, yaitu:

- 1) Akhlak pribadi, terdiri: yang diperintahkan, dilarang, dibolehkan dan Akhlak dalam keadaan darurat.
- 2) Akhlak berkeluarga, terdiri: kewajiban timbal balik orang tua dan anak, kewajiban suami istri dan kewajiban terhadap karib kerabat.
- 3) Akhlak bermasyarakat, terdiri: yang dilarang, diperintahkan dan kaidah-kaidah adab.
- 4) Akhlak bernegara, terdiri: hubungan antara pemimpin dan rakyat dan hubungan luar negeri.
- 5) Akhlak beragama, terdiri: kewajiban kepada Allah SWT.

Jelaslah bahwa ruang lingkup Akidah akhlak menyangkut hubungan manusia dengan Allah, hubungan manusia dengan manusia lainnya, dan hubungan manusia dengan alam.

d. Materi Aqidah Akhlak

1) Pengertian ghadab

Secara bahasa, ghadob artinya marah, kasar, keras, dan padat. Adapun menurut istilah ghadob adalah melakukan perbuatan atau mengeluarkan kata-kata tidak senang yang di lontarkan secara emosional. Orang yang pemarah di sebut gadhib. sedangkan kemarahan yang sangat hebat di sebut gaizh. Perilaku ghadob dapat menimbulkan perilaku kejahatan yang lain, dengan menganiaya, bahkan membunuh orang yang paling dekat dengan nya atau orang yang sangat ia cintai.

2) Bentuk-bentuk ghadab

1. Pandangan mata yang tajam dengan mata memerah dan jarang berkedip
2. Wajah cemberut dan mudah terpancing emosinya
3. Susah diajak bicara baik-baik
4. Terkadang melontarkan kata-kata kasar
5. Bertindak anarkis, merusak sekelilingnya
6. Mengancam terhadap orang yang menyebabkan kecewa.

- 3) Dampak negatif ghadab
 - a) bagi pelakunya :
 1. Tidak dapat berpikir secara tenang dalam menghadapi persoalan
 2. Mudah terkena tekanan bathin apabila hal itu sering terjadi
 3. Susah menerima kebenaran dan saran karena emosinya sedang memuncak
 - b) Bagi orang lain
 1. Tidak dapat diajak berkomunikasi secara baik
 2. Menimbulkan kekhawatiran apabila melakukan hal-hal yang tidak diinginkan.
- 4) Cara menghindari ghadab
 1. Menyadari dengan sepenuh hati bahwa setiap manusia pasti berbuat salah
 2. Menyadari bahwa dirinya juga pernah berbuat salah kepada orang lain
 3. Marah tidak dapat menyelesaikan masalah
 4. Marah tidak disukai dalam pergaulan
 5. Memperbanyak bergaul dengan orang banyak, karena kemarahan terhapus jika dilihat orang lain

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Adanya penelitian terdahulu sebagai perbandingan terhadap penelitian yang ada baik mengenai kekurangan maupun yang ada sebelumnya. Disamping itu hasil penelitian terdahulu juga mempunyai manfaat besar dalam rangka mendapatkan suatu informasi yang ada kaitannya dengan judul yang akan diteliti. Dalam penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya. Adapun penelitian yang relevan dengan judul ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Umniyatulazizah (110010) dari jurusan tarbiyah program studi PAI di STAIN Kudus dengan judul "Pengaruh Metode *Hypnoteaching* terhadap Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa dalam Pembelajaran Fiqih di MTs Nurul Islam Kriyan Kalinyamatan Jepara". Hasil penelitian ini adalah penerapan metode *hypnoteaching* dapat meningkatkan kemampuan kognitif siswa pada mata pelajaran fikih meningkatkan dengan menggunakan metode *hypnoteaching* . dengan demikian hipotesis yang berbunyi

ada pengaruh yang meningkat dalam penerapan metode hypnoteaching terhadap peningkatan kemampuan kognitif siswa dalam pelajaran fiqih di MTs Nurul Islam Kriyan Kalinyamatan Jepara diterima baik pada taraf signifikan 5%, dengan demikian hipotesis yang peneliti ajukan diterima dan terbukti kebenarannya.⁴⁷

2. Liya Nor Ifah (110160) judul “Pengaruh Strategi *Prediction Guidec* (Tebak Pelajaran) terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Negeri 01 Jleper Mijen Demak. Hasil penelitiannya yaitu, hasil penelitian (1) *Prediction Guidec* (Tebak Pelajaran) pada Mata Pelajaran PAI di SDN 01 Jleper Mijen Demak Tahun Pelajaran 2013/2014 adalah tergolong baik karena memiliki nilai rata-rata 65, 91 yang termasuk dalam interval 64-70. (2) Kemampuan Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SD adalah tergolong baik karena memiliki nilai rata-rata 67, 02 yang termasuk dalam interval 66-73. (3) Terdapat pengaruh Strategi Prediction (Tebak Pelajaran) terhadap kemampuan kognitif peserta didik pada mata pelajaran 2013/2014, hal ini terlihat dari hasil perhitungan dengan bantuan SPSS yaitu F_{reg} sebesar 10,857 jika dibandingkan dengan nilai F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% sebesar 4,00, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh strategi prediction (tebak pelajaran) terhadap kemampuan kognitif peserta didik pada mata pelajaran 2013/2014.⁴⁸
3. M Abdul Basid (110418) judul “Pengaruh Penerapan Strategi *Ligtning The Learning Climate* (Menghidupkan Suasana Belajar) terhadap Kemampuan Berfikir Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MA NU Miftahul Ulum Loron Kulon Kudus Tahun Pelajaran 2014/2015. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa rata-rata variabel X 68,42

⁴⁷Umniyatulazizah (110010), *Pengaruh Metode Hypnoteaching Terhadap Peningkatan Kemampuan Kognitif Siswa Dalam Pembelajaran Fiqih Di Mts Nurul Islam Kriyan Kalinyamatan Jepara*, STAIN KUDUS, Tarbiyah Program Studi PAI, 2014,

⁴⁸Liya Nor Ifah (110160), *Pengaruh Strategi Prediction Guidec (Tebak Pelajaran) Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD Negeri 01 Jleper Mijen Demak*, STAIN KUDUS, Tarbiyah Program Studi PAI, 2014.

dengan standar deviasi 7,287 dan variabel y 69,01 dengan standar deviasi 5,324. Untuk hasil pengujian hipotesis nilai korelasi atau r observasi adalah 0,235 dan 0,306 maka, $r_{\text{observasi}} > r_{\text{table}}$ dapat disimpulkan H_0 ditolak dan H_a diterima.

4. Rifa'tul Mahmudah (110001) judul "Pengaruh Penerapan Konsep ZPD (Zone Of Proximal Development) terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih di MI NU Matholi'ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus Tahun Pelajaran 2014". Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Penerapan Konsep ZPD (Zone Of Proximal Development) pada Mata Pelajaran Fiqih di MI NU Matholi'ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus Tahun Pelajaran 2014 pada kategori cukup sebesar 36,94. (2) Kemampuan Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih di MI NU Matholi'ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus Tahun Pelajaran 2014 dengan persamaan regresi $Y: 20,107 + 1,429 X$. terhadap hubungan positif yang cukup signifikan antara penerapan Konsep ZPD (Zone Of Proximal Development) terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqih di MI NU Matholi'ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus Tahun Pelajaran 2014 sebesar 0,445 dan dalam kategori sedang dengan pengaruh sumbangan konsep ZPD (Zone Of Proximal Development) terhadap kemampuan kognitif peserta didik sebesar 19,8 %.⁷³

Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian saya adalah sama-sama membahas hasil pembelajaran dalam ranah kognitif, Namun yang membedakan penelitian ini dengan yang sebelumnya adalah cara penggunaan media dan strategi pembelajaran untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang maksimal terhadap kecerdasan kognitif siswa. pada penelitian ini saya menggunakan media pembelajaran karikatur humor untuk mencari pengaruh kecerdasan kognitif siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak.

⁷³ Rifa'tul Mahmudah (110001), *Pengaruh Penerapan Konsep ZPD (Zone Of Proximal Development) Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MI NU Matholi'ul Huda Bakalan Krapyak Kaliwungu Kudus Tahun Pelajaran 2014*, STAIN KUDUS, Tarbiyah Program Studi PAI, 2014.

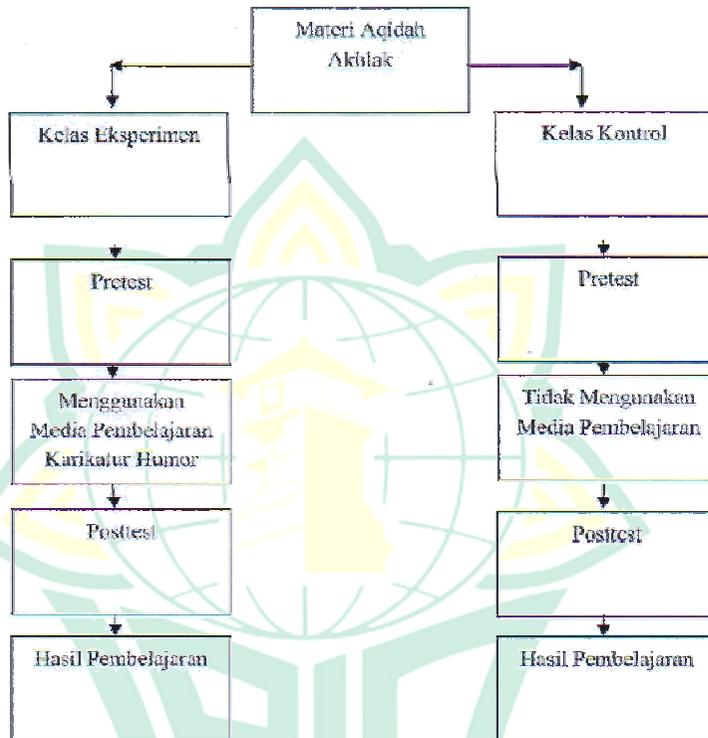
C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai factor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting⁷⁴ berdasarkan observasi di MTs Roudlotut Tholibin, peneliti menemukan berbagai masalah di antaranya guru belum menggunakan metode inovatif dalam kegiatan belajar mengajar. Guru dalam pelajaran Aqidah Akhlak cenderung menggunakan metode ceramah dan dengan media seadanya. Belum ada inovasi media pembelajaran yang lain selain papan tulis, buku ajar dan spidol. Jadi pembelajaran Aqidah Akhlak di sekolah tersebut terasa monoton.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka tindakan yang akan dilakukan peneliti yaitu menggunakan media karikatur humor untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran aqidah akhlak kelas VIII di MTs Roudlotut Tholibin di dalam proses pembelajaran. Kegiatan ini bertujuan untuk menumbuhkan rasa ingin tau sehingga peserta didik akan bersemangat untuk menggali informasi dari pendidik sehingga pemahaman peserta didik akan mengalami peningkatan menuju yang lebih baik. Dalam proses pembelajaran pendidik juga dapat memotivasi peserta didik sehingga membuat siswa lebih aktif dan proses pembelajaran yang di lakukan oleh pendidik lebih berkembang.

⁷⁴Sugiono, Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, Dan R&D, Alfabeta, Bandung, 2010, Hlm. 388.

Untuk lebih jelasnya dapat di lihat dalam bagan di bawah ini :
Gambar 2.1 Krangka berfikir



D. Hipotesis Penelitian

Teori yang di gunakan dalam penelitian kuantitatif akan mengidentifikasi hubungan antar variable. Hubungan antar variable bersifat hipotesis. Hipotesis merupakan proposisi yang akan di uji keberlakuannya, atau merupakan suatu jawaban sementara atas pertanyaan penelitian.⁷⁵

Menurut sugiono hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara, karna jawaban yang di berikan baru

⁷⁵ Bambang Prasetyo & Lina Miftahul Jannah, Metode Penelitian Kuantitatif: Teori dan Aplikasi, PT. RajaGrafindo Persada, Jkarta, 2014, Hlm. 76.

berdasarkan teori yang relevan, belum berdasarkan fakta-fakta yang empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data⁷⁶

Hipotesis akan ditolak jika salah dan diterima jika fakta-fakta membenarkannya. Dikarenakan hipotesis merupakan kesimpulan yang belum final, maka harus dibuktikan dengan benar.

Hipotesis disingkat dengan H_a yang menyatakan adanya peningkatan antara variabel X dan Y, variabel X adalah Media Karikatur Humor, Variabel Y adalah Kecerdasan Kognitif Siswa dalam mata pelajaran Aqidah Akhlak Kelas VIII.

H_0 : Tidak ada pengaruh penggunaan Media Karikatur Humor terhadap kecerdasan Kognitif siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Roudlotut Tholibin Jekulo Kudus tahun pelajaran 2019/2020.

H_a : Ada pengaruh penggunaan Media Karikatur Humor terhadap kecerdasan Kognitif siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak di MTs Roudlotut Tholibin Jekulo Kudus tahun pelajaran 2019/2020.

⁷⁶ Sugiyono, Metodologi Penelitian Pendidikan, CV Alfabeta, Bandung, 2009, Hlm.96.