REPOSITORI IAIN KUDUS

BAB II
LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Secara harfiah kata media berasal dari bahasa Latin "*Medius"* yang berarti tengah, pengantar maupun perantara. Sebaliknya dalam bahasa Arab, memiliki arti perantara yang berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.[1] Dalam pemaparan tersebut, dapat dimaksud bahwa media ialah sesuatu perantara ataupun pengantar pesan serta pula penengah antara pengirim kepada penerima pesan.

Heinich, dkk menerangkan jika sebutan *medium* ialah "perantara yang menghantar data antara sumber dengan penerima".[2] Media perantara semacam radio, tv, film, gambar serta sebagainya disebut dengan media komunikasi. Jadi, apabila guru memakai media yang didalamnya memiliki pesan-pesan ataupun informasi yang berkaitan dengan materi pengajaran yang mempermudah guru dalam menghantarkan informasi atau materi tersebut, maka media tersebut disebut dengan media pembelajaran.

Secara istilah, terdapat banyak pengertian yang dikemukakan oleh para ahli salah satunya adalah sebagai berikut ini. AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memaparkan bahwa "media merupakan segala bentuk serta saluran yang dapat digunakan dalam proses penyampaian pesan".[3] Menurut Gagne media merupakan segala sesuatu yang membawa

---

[1] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016), Cet. 19, 3.

[2] Irjus Indrawan, dkk, *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*, (Jawa Tengah: CV. Pena Persada, 2020), Cet.1, 1.

[3] Mustofa Abi Hamid, dkk, *Media Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020), 4.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

proses perubahan bagi siswa dalam proses pembelajaran.[4] Jadi, media yang dimaksud disini adalah berbagai komponen yang membantu guru dalam proses penyampaian materi kepada peserta didik..

Gerlach & Ely menyatakan bahwa media "ialah manusia, materi, ataupun kejadian yang membangun kondisi siswa untuk mampu memperoleh aspek pengetahuan, aspek keterampilan, dan aspek sikap."[5] Dalam hal ini media berarti sesuatu yang bersifat menarik perhatian siswa sehingga nantinya siswa dapat tercapai tujuan atau kompetensi yang telah ditetapkan.

Media menurut Gerlach dan Ely diatas dapat disimpulkan bahwa segala aspek yang ada didalam kehidupan dapan dijadikan sebagai media seperi guru, buku, lingkungan sekitar, bahkan siswa itu sendiri. Jadi, media merupakan alat yang mempermudah peserta didik dalam memahami suatu materi sehingga nantinya, dapat memperoleh suatu pengalaman baru yaitu berupa pengetahuan tentang pembelajaran, sikap yang diperoleh dengan hadirnya media pembelajaran, dan bahkan juga keterampilan dalam penggunaan media pembelajaran tersebut.

Pembelajaran itu sendiri merupakan proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang mengacu pada sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.[6] Sejalan dengan pengertian tersebut, pada hakikatnya pembelajaran adalah proses interaksi yang terjadi antara guru dan siswa, baik interaksi secara langsung maupun interaksi secara tidak langsung yaitu menggunakan media pembelajaran.[7] Jadi pembelajaran dapat dimaknai sebagai

---

[4] Nizwardi Jalinus dan Ambiyar, *Media & Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2016), Cet. 1, 3.

[5] Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat)*, (Jakarta: Kencana, 2020), Cet. 1, 5.

[6] Moh. Suardi, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), Ed. 1, Cet. 1, 7.

[7] Shilphy A. Octavia, *Model-Model Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 6.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

proses interaksi antara guru dan siswa yang terjadi secara langsung maupun tidak langsung dengan menggunakan media pembelajaran.

Sejalan dengan pengertian tersebut media pembelajaran adalah "alat ataupun sarana penghubung untuk menyebar atau menyampaikan sesuatu pesan (*message*) dan informasi, sehingga dapat mempengaruhi pikiran, perasaan, perbuatan, minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar mengajar terjadi pada diri siwa".[8] Jadi, didalam media pembelajaran tersebut mencakup dua unsur yaitu pesan ataupun informasi yang akan disampaikan yaitu berupa bahan pengajaran dan media (perangkat pembelajaran) yang berupa bentuk dari media itu sendiri (perangkat keras).

Berdasarkan beberapa uraian tentang media di atas, berikut merupakan ciri-ciri umum yang terkandung pada setiap uraian:

1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yaitu perangkat keras (hardware) yang memiliki sifat dapat diraba, dilihat ataupun dirasakan dengan panca indra. Selain itu, media pendidikan juga memiliki pengertian non fisik yaitu perangkat lunak. (software) yang berarti bahan pembelajaran ataupun materi yang dipersiapkan guru untuk disampaikan kepada siswa.
2) Media pendidikan merupakan alat bantu guru yang membantu dalam proses penyampaian suatu materi pembelajaran dalam proses kegiatan belajar mengajar.
3) Media pendidikan ini digunakan dalam proses terjadinya interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.[9]

Dari beberapa definisi diatas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah segala bentuk sesuatu yang dapat menyalurkan materi pembelajaran dari guru kepada siswa. Media tersebut merupakan alat yang mempermudah guru dalam proses

[8] Ani Cahyani, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*, (Serang: Laksita Indonesia, 2019), Cet.1, 3.

[9] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016), Cet. 19, 6.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Oleh karena itu, guru harus menggunakan media pembelajaran yang sesuai guna tercapainya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien bagi para siswa.

b. Pemilihan Media Pembelajaran

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Selain itu, dalam menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran juga memerlukan perencanaan yang baik. Perencanaan yang baik ini merupakan kriteria dalam pemilihan suatu media. Berikut merupakan kriteria dalam memilih suatu media:

1) Media yang dipergunakan dapat membantu dan mempermudah guru serta siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru.
2) Media yang dipilih sebaiknya disesuaikan dengan kemampuan siswa. Kemampuan siswa ini dapat dilihat dari berbagai aspek yang ada dalam diri siswa, baik dari aspek umur maupun kemampuan siswa itu sendiri.
3) Media yang dipergunakan sebaiknya disenangi oleh guru dan siswa. Dalam hal ini, guru perlu kreatif dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik sehingga media tersebut dapat disenangi oleh siswa.
4) Persiapan dalam membuat media pembelajaran hendaknya sesuai dengan biaya yang tersedia serta mudah untuk dijangkau siswa dan guru.
5) Dalam merencanakan penggunaan media, perlu memperhatikan kondisi lingkungan karena kondisi fisik lingkungan sangat mempengaruhi media.[10]

Selain kriteria diatas, sebelum melaksanakan proses pemilihannya sendiri, ada beberapa hal yang harus diperhatikan antara lain:

[10] *"Pemilihan Media Pembelajaran"*, Pendidikan Untuk Semua, diakses pada 13 November 2020, https://sites.google.com/a/students.unnes.ac.id/pus/page-1/a-pemilihan-media-pembelajaran.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

1) Memperhitungkan biaya suatu media yang akan dipilih dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain.
2) Pemilihan dan penentuan media pembelajaran harus diperhitungkan secara bijaksana dan rasional, bukan karena atas kesenangan atau paksaan.
3) Dalam memutuskan pemilihan media harus berdasarkan kemampuan dan efektivitasnya.
4) Pengambil keputusan telah mempelajari hasil penelitian yang meyakinkan berhubungan dengan media yang dipilih dan ditentukan dengan media lain.[11]

Seperti telah dijelaskan diatas, adapun kriteria lain yang patut diperhatikan dalam memilih media pembelajaran dalam Azhar (2016) adalah sebagai berikut:

1) Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai. Media yang dipilih berdasarkan tujuan instruksional secara umum yang mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang dipilih harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa agar dapat membantu proses pembelajaran yang efektif.
3) Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia dana, waktu atau sumber daya lainnya untuk memproduksi, maka tidak perlu dipaksakan. Oleh karena itu, hendaknya guru untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru .Dapat digunakan dimana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia disekitarnya serta mudah dipindahkan untuk dibawa ke mana-mana.
4) Guru terampil dalam menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama. Apapun media

[11] Zainul Abidin, "Penerapan Pemilihan Media Pembelajaran", no. 1, vol. 1 (2016): 17, diakses pada 21 Februari, 2021, http://journal2.um.ac.id/index.php/edcomtech/article/view/1784/1026.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran karena nilai dan manfaat media amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.

5) Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil dan perorangan.
6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya, visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.[12]

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran termasuk kedalam faktor penting dalam tercapainya efektifitas dan efisiensi dalam pembelajaran. Dengan hadirnya media pembelajaran ditengah-tengah proses pembelajaran, memberikan pengalaman baru bagi siswa. Selain itu, bagi guru media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran tidak boleh disepelekan oleh guru karena memiliki peranan yang sangat penting yang tidak boleh ditinggalkan dalam proses pembelajaran.

Hamalik mengatakan tentang "penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar dapat menarik perhatian siswa sehingga motivasi dan juga minat belajar siswa menjadi bangkit dan dapat membawa pengaruh psikologis terhadap siswa."[13] Dalam pengertian ini, media pembelajaran merupakan sarana pembangkit motivasi belajar bagi peserta didik. Selain itu media pembelajaran juga dapat membawa pengaruh bagi psikologis siswa yang nantinya dapat membawa suasana pembelajaran yang tidak menjenuhkan bagi siswa.

---

[12] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016), Cet. 19, 75-76.

[13] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* ..., 19.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

Menurut Degeng, secara garis besar fungsi media adalah:

1) Menghindari akan terjadinya verbalisme.
2) Membangkitkan motivasi/minat belajar pada siswa.
3) Menarik perhatian siswa sehingga mengikuti pembelajaran sampai akhir.
4) Mengatasi keterbatasan: ruang, waktu, dan ukuran dan proses pembelajaran.
5) Mengaktifkan siswa dalam kegiatan belajar (student center).
6) Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.[14]

Selain itu, Levie dan Lentz mengemukakan bahwa media pembelajaran memiliki empat fungsi, khususnya media visual yaitu fungsi *atensi*, fungsi *afektif*, dan fungsi *kompensantoris*.

Fungsi *atensi* media visual dapat terlihat pada tingkatan kenikmatan siswa ketika sedang belajar (atau membaca) bacaan yang bergambar. Gambar ini (visual) dapat membangkitkan emosi serta perilaku siswa dalam pembelajaran.[15] Fungsi *atensi* ini merupakan faktor yang mempengaruhi emosi dan sikap siswa dalam proses pembelajaran dengan hadirnya media pembelajaran.

Fungsi *kognitif* pada media visual menggambarkan bahwa setelah diterapkannya media visual (gambar) dapat memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran dalam memahami serta mengingat informasi atau materi yang terkandung dalam media visual (gambar).[16] Dalam pengertian ini, fungsi *kognitif* dapat dilihat dari penelitian yang sudah dilakukan dimana media visual dapat meningkatkan pemahaman siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Pada fungsi *kompensatoris*, dapat terlihat dari sebagian hasil temuan penelitian bahwa media visual

[14] Kadek Suartama, *Produksi Media Sederhana*, (Singaraja: Media Sederhana, 2016), 8-9.

[15] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016), Cet. 19, 21.

[16] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* ..., 21.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

memberikan konteks dalam menguasai teks bacaan sehingga dapat membantu siswa yang kesulitan dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks serta mengingatnya kembali.[17] Jadi, fungsi kompensatoris ini merupakan pembuktian bahwa media pembelajaran dapat membantu siswa yang kesusahan dalam memahami materi pelajaran sehingga dengan adanya media tersebut dapat memudahkan bagi siswa dalam memahami materi pelajaran.

Jadi, media pembelajaran memiliki fungsi tersendiri sesuai dengan maksud dari penggunaan media pembelajaran itu sendiri. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran oleh guru harus sesuai agar fungsi dari media pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Malapu menjelaskan bahwa "pemanfaatan media dalam proses pembelajaran mempunyai keunggulan sebab dapat memberi rangsangan kepada peserta didik untuk mempelajari hal-hal baru serta mengaktifkan reaksi belajar sehingga dapat memberikan hasil belajar setelah proses aktifitas pembelajaran."[18] Dapat diperoleh bahwa kelebihan dari penggunaan media pembelajaran dapat memberikan manfaat kepada siswa sehingga nantinya dapat berpengaruh terhadap hasil belajar setelah menggunakan media dalam proses pembelajan.

Manfaat dari media pembelajaran banyak dikemukakan oleh banyak ahli, menurut Sudjana dan Rifai mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran antara lain:

1) Pembelajaran lebih menarik perhatian siswa sehingga motivasi belajar akan tumbuh dalam diri siswa.
2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya untuk dipahami siswa sehingga tujuan dari pembelajaran akan tercapai.
3) Metode guru dalam proses pembelajaran akan lebih bervariasi dan tidak selalu konvensional, karena siswa

[17] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran ...* , 21.

[18] Kadek Suartama, *Produksi Media Sederhana*, (Singaraja: Media Sederhana, 2016), 10.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

akan mudah bosan dengan pembelajaran konvensional dan dengan penggunaan media pembelajaran membuat suasana belajar menjadi menyenangkan.

4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan karena tidak hanya mendengarkan penjelasan materi dari guru melainkan siswa juga melakukan aktivitas lain sehingga pembelajaran lebih terfokus pada siswa (student center).[19]

Dari penjelasan diatas dapat diketahui ternyata media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam kegiatan pembelajaran. Manfaat yang lain dalam pembelajaran didefinisikan dalam tabel berikut ini[20]:

Tabel 2.1 Manfaat Media Pembelajaran Guru-Siswa

Aspek	Manfaat Media Pembelajaran	
	Bagi Guru	**Bagi Siswa**
Penyampaian materi	Mempermudah guru dalam menerangkan materi pembelajaran	Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran
Konsep	Materi yang bersifat asbtrak menjadi konkret	Konsep materi mudah dipahami konkret medianya, konkret pemahamannya
Waktu	Lebih efisien serta efektif, karena mengulang materi pembelajaran hanya seperlunya saja	Memiliki waktu yang lebih banyak dalam mempelajari materi dan menambah materi yang relevan
Minat	Minat belajar dan mengajar guru menjadi lebih terdorong	Membangkitkan minat belajar siswa
Situasi belajar	Interaktif	Multi-Aktif
Hasil belajar	Mutu hasil mengajar lebih baik	Lebih mendalam serta utuh

[19] Ani Cahyaadi, *Pengembangan Media dan Sumber Belajar Teori dan Prosedur*, (Serang: Lkasita Indonesia, 2019), Cet. 1, 26-27.

[20] Satrinawati, *Media dan Sumber Belajar*, (Yogyakarta: Deepublish, 20180, Cet. 1, 9.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

Berdasarkan tabel diatas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran tidak hanya bagi guru atau siswa saja melainkan guru dan siswa dapat memperoleh manfaat dengan adanya media dalam pembelajaran. Manfaat yang diperoleh tidak hanyak satu aspek saja, melainkan banyak aspek yang membuat pembelajaran menjadi lebih maksimal sehingga nantinya tujuan belajar akan tercapai dengan baik.

Dalam menggunakan media pembelajaran, materi harus dirancang secara lebih sistematis serta psikologis agar dapat menyiapkan instruksi yang efektif.[21] Dengan adanya hal tersebut, maka guru harus menyiapkan media pembelajaran yang menyenangkan dan memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam rangka mensukseskan proses pembelajaran.

e. Jenis Media Pembelajaran

Beberapa jenis media pembelajaran telah dikemukakan oleh beberapa ahli. Adapun menurut Ibrahim, media berdasarkan ukuran serta kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya dapat dikelompokkan menjadi 5 kelompok yaitu, media tanpa proyeksi dua dimensi, media tanpa proyeksi tiga dimensi, media audio, media proyeksi, tv, video, serta komputer.[22]

Sedangkan Gerlach dan Ely, media dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas delapan kelompok yaitu benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafis, gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran terprogram, dan simulasi.[23]

Arsyad menyebutkan bahwa media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam 4 kelompok yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, serta

[21] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016), Cet. 19, 25.

[22] Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran Edisi ke-2 Revisi*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 18.

[23] Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya* ..., 18.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

media hasil gabungan teknologi cetak dan hasil komputer.[24]

1) Media hasil teknologi cetak

Media hasil teknologi cetak adalah media pembelajaran dimana penyampaian materinya seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografis.[25] Media cetakan pada umumnya digunakan untuk menyampaikan informasi atau materi pembelajaran didepan kelompok kecil.[26] Media hasil teknologi cetak ini merupakan media yang memberikan akses kepada siswa dalam melihat (dan membaca) materi pelajaran yang telah dipersiapkan oleh guru.

Adapun beberapa ciri-ciri media hasil teknologi cetak adalah sebagai berikut:

(a) Teks ataupun visual menampilkan komunikasi satu arah serta reseptif.
(b) Teks dan visual ditampilkan statis (diam).
(c) Pengembangan sangat tergantung kepada prinsip-prinsip keterbatasan dan persepsi visual.
(d) Baik teks maupun visual berorientasi pada siswa.[27]

Jadi, media hasil teknologi cetak yaitu bahan pembelajaran atau media pembelajaran yang dihasilkan berupa bentuk visual yang dapat dilihat oleh panca indera kita serta media ini lebih berpusat pada siswa.

2) Teknologi *audio-visual*

media teknologi audio-visual ialah proses penyampaian materi dengan memanfaatkan mesin-mesin mekanis serta elektronik untuk menyajikan

[24] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran ...* , 31.

[25] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran ...*, 31.

[26] Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran (Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat)*, (Jakarta: Kencana, 2020), Cet. 1, 77.

[27] Husniyatus Salamah Zainiyati, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep dan Aplikasi pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kencana, 2017), Cet.1, 72.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

pesan-pesan *audio-visual*.[28] Media audio-visual merupakan media dengan unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini memiliki kemampuan yang lebih baik, karena terdapat dua jenis media yaitu *audio* (mendengar) dan *visual* (melihat).[29] Media ini merupakan gabungan antara media audio dan juga visual. Dengan menggunakan media ini siswa akan mudah dalam memahami materi pelajaran.

Berikut merupakan sebagian ciri-ciri utama dari teknologi *audi- visual*:

(a) Menyajikan visual yang dinamis.
(b) Representasi fisik dari gagasan real atau gagasan abstrak.
(c) Dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif.
(d) Berorientasi kepada guru dengan tingkat perlibatan interaktif murid yang rendah.[30]

3) Teknologi berbasis komputer

Teknologi ini ialah penyampaian materi yang bersumber dari teknologi komputer. Pemanfaatan media berbasis komputer ini sering diindentikkan dengan menggunakan situs internet, namun media informasi seperti handphone dan piranti komputer lainnya juga disebut dengan teknologi berbasis komputer.[31] Jadi, media berbasis komputer ini merupakan media yang dalam penyampaian materinya menggunakan layar kaca ataupun aplikasi teknologi berbasis komputer bukan dalam cetakan ataupun visual.

Adapun sebagian ciri-ciri dari teknologi berbasis komputer adalah:

(a) Gagasan-gagasan disajikan dalam gaya abstrak menggunakan kata, simbol, dan grafik.

---

[28] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* ..., 32.

[29] Ahmad Suryadi, *Teknologi dan Media Pembelajaran Jilid 2*, (Jawa Barat: CV Jejak, 2020), 92.

[30] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* ..., 33.

[31] Wiwin Warliah, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Widya Wisata*, (Pamekasan: Duta Media Publishing, 2018), 100.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

(b) Digunakan berdasarkan keinginan siswa atau keinginan perancang.
(c) Pembelajaran berorientasi kepada siswa yang melibatkan kreativitas tinggi.[32]

4) Teknologi gabungan

Teknologi gabungan adalah cara penyampaian materi dengan menggabungkan beberapa bentuk media yang dikendalikan oleh komputer.[33] Media ini merupakan gabungan dari beberapa jenis teknologi yang memudahkan guru dalam pembelajaran. Disamping itu, dengan penggunaan media ini siswa mendapatkan pengalaman baru karena mengikuti perkembangan zaman.

Berdasarkan pemahaman atas klasifikasi media pembelajaran tersebut, menjadikan guru lebih mudah dalam merencanakan media pembelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Media pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan, materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajaran akan sangan menunjang efektifitas dan efisiensi proses dan hasil pembelajaran.

2. Media Pohon Pintar

a. Pengertian Media Pohon Pintar

Media pembelajaran adalah segala bentuk sesuatu yang dapat menyalurkan materi pembelajaran dari guru kepada siswa sehingga membantu dalam proses belajar mengajar agar tercapainya tujuan pembelajaran. Menurut Miftahul Huda, pohon ialah "tumbuhan yang berkayu cenderung besar dan tinggi serta memiliki bagian-bagian seperti akar, batang, dahan, ranting, daun maupun buah."[34] Dalam pengertian ini pohon ialah tumbuhan yang berkayu yang memiliki beberapa bagian tertentu dimana bagian tersebut memiliki manfaat tersendiri bagi pohon tersebut.

---

[32] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* ..., 34.
[33] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* ..., 34.
[34] Miftahul Huda, *Pohon Jembatan Kehidupan*, (New Media, 2020), 4.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

Sedangkan pintar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti pandai, cakap, cerdik, banyak akal, mahir dalam mengerjakan atau melakukan sesuatu. Pintar ini sendiri sangat berkaitan erat dengan siswa dalam proses pembelajaran karena belajar pada intinya yaitu menciptakan generasi yang pintar dalam segala aspek kehidupan.

Media pohon pintar adalah "media permainan dengan menggunakan sebatang pohon yang dibentuk semenarik mungkin dan dihiasi dengan kartu soal yang dilengkapi dengan jawaban yang dapat digunakan siswa sebagai media untuk menjawab pertanyaan yang tersedia dan untuk mendapatkan nilai."[35] Pengertian ini menjelaskan bahwa media ini merupakan media permainan yang dilengkapi oleh beberapa soal dan jawaban yang dibuat menarik oleh guru agar nantinya siswa mendapatkan nilai.

Permainan merupakan kegiatan menyenangkan yang bertujuan untuk memperoleh pembelajaran yang bermakna. Dengan adanya hal tersebut maka media haruslah dibuat menjadi bermain dan juga belajar karena dunia anak memanglah dunia bermain. Disamping itu, media tersebut dapat menarik perhatian siswa karena dibuat sesuai dengan karakter siswa.

Dalam pengertian lain, media pohon pintar adalah "media pembelajaran visual yang berupa permainan menggunakan sebatang tumbuhan berkayu dengan dahan dan ranting yang jauh dari permukaan tanah yang telah dibentuk dan dihias sedemikian rupa sehingga menarik bagi siswa dan dilengkapi dengan soal-soal yang dapat membantu anak dalam meningkatkan keaktifan, kecerdasan, dan kreativitas dalam diri siswa."[36] Media

[35] Tuti Yuniarti, dkk, *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kuantum Berbantu Media Pohon Pintar Terhadap Keaktifan dan Pemahaman Konsep Siswa Pada Mata Pelajaran Akutansi Keuangan*, Jurnal Tata Arta, Vol. 3, No. 1 (2016): 34, diakses pada 19 Oktober, 2020, http://garuda.ristekbrin.gp.id/documents/detail/585846.

[36] Riza Rahma Pratiwi, dkk, *Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Melalui Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbantu Pohon Pintar*, Jurnal Tata Arta, Vol.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

pohon pintar ini merupakan media yang melatih berbagai sikap yang ada dalam setiap kompetensi baik ranah afektif, kognitif, dan juga psikomotorik.

Pemaparan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pohon pintar termasuk ke dalam media visual tiga dimensi. Dimana Daryanto mengatakan bahwa media tiga dimensi ialah "media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati, dan dapat pula berwujud sebagai benda tiruan yang mewakili aslinya."[37] Penjelasan ini menggambarkan bahwa media tiga dimensi merupakan media yang berwujud benda disekitar.

Media visual tiga dimensi ini, merupakan media yang cara memproduksinya mudah karena media ini memanfaatkan perwujudan benda yang ada disekitar lingkungan yang mudah untuk didapatkan. Apalagi untuk guru agama dalam mengaplikasikan media ini tidak memerlukan keahlian khusus dalam membuatnya sehingga guru akan terbantu dengan memanfaatkan media ini.

Moedjiono (dalam Daryanto) mengatakan bahwa media sederhana tiga dimensi ini memiliki kelebihan-kelebihan, antara lain yaitu adanya pengalaman secara langsung bagi siswa, media ini merupakan media yang kongkrit dan menghindari verbalisme, menggambarkan obyek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya, serta dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas.

Adapun kelemahan dari media sederhana tiga dimensi ialah tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar, dan penyimpanan yang membutuhkan ruang besar serta perawatan media yang rumit.[38] Setiap

---

2, No. 3 (2016): 5, diakses pada 19 Oktober, 2020, https://eprints.uns.ac.id/29876/.

[37] Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran Edisi ke-2 Revisi*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 29.

[38] Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya .., 29.*

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

media pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, akan tetapi dalam penerapan media pembelajaran peran guru juga sangat mempengaruhi.

Dalam pendekatan pemahaman tentang Pohon Pintar dengan bagan pohon yang merupakan media visual dua dimensi. Menurut Daryanto bagan pohon adalah bagan yang visualisainya menggambarkan suatu proses dari bawah atau dasar yang terdiri dari beberapa akar menuju batang tunggal. Cabang-cabang tersebut menggambarkan perkembangan serta hubungan."[39] Dalam pengertian tersebut menggambarkan bahwa perbedaan dari keduanya yaitu Pohon Pintar merupakan media tiga dimensi sedangkan bagan pohon ialah media yang berfsifat dua dimensi.

Dari berbagai penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media Pohon Pintar ialah media visualisasi 3 dimensi berbentuk pohon yang dibuat semenarik mungkin dimana antara setiap bagiannya antara batang dan cabang-cabangnya merupakan pokok materi dalam pembelajaran sehingga menarik perhatian siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

b. Langkah-langkah Penerapan Media Pohon Pintar

Langkah-langkah penerapan media pohon pintar adalah sebagai berikut:

1) Sebelum kegiatan pembelajaran dimulai, guru menyiapkan media pohon pintar yang terbuat dari ranting-ranting pohon, daun dan buah yang dirangkai sedemikian rupa sehingga terbentuklah pohon. Disetiap rantingnya ditempelkan/digantungkan beberapa pokok bahasan yang berkaitan dengan materi fiqih.
2) Guru menyampaian tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
3) Guru menjelaskan materi pada mata pelajaran fiqih.
4) Guru membentuk beberapa kelompok secara heterogen terdiri dari 4-5 siswa.

[39] Daryanto, *Media Pembelajaran Peranannya .., 138-139.*

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

5) Guru menjelaskan tata cara penggunaan media pohon pintar.
6) Masing-masing kelompok mendapatkan satu pertanyaan.
7) Guru memberikan tugas kepada siswa untuk berdiskusi mengenai soal fiqih.
8) Setelah selesai berdiskusi masing-masing kelompok maju kedepan untuk menyampaikan hasil diskusinya.
9) Pada bagian penutup, guru memberikan kesimpulan materi yang telah dipelajari.

Gambar 2.1. Pohon Pintar
Sumber: Google

c. Kelebihan dan Kelemahan Media Pohon Pintar

1) Adapun kelebihan menggunakan media Pohon Pintar yaitu:
   a) Media pembelajaran yang menarik dapat menimbulkan semangat belajar pada anak.
   b) Media yang bersifat tiga dimensi memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataannya.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

c) Siswa dapat belajar sesuai dengan minat belajar dan kemampuannya.[40]

Media Pohon Pintar ini merupakan media pembelajaran interaktif karena siswa turut terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Dengan kelebihan yang telah dipaparkan diatas, maka media ini dapat dijadikan pilihan guru dalam proses belajar mengajar dikelas.

2) Kelemahan media Pohon Pintar

Kelemahan dari penggunaan media pohon pintar adalah sebagai berikut:

a) Siswa kesusahan dengan pembuatan media pohon pintar yang tergolong rumit.
b) Siswa kesulitan merangkai konsep-konsep sesuai materi pelajaran.
c) Dalam menghubungkan konsep yang satu dengan yang lainnya siswa dirasa mengalami kesulitan.[41]

3. Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Menurut Suardi, belajar adalah bentuk perubahan demi perubahan pada seseorang sehingga dinyatakan sebagai penguasaan pola sambutan baru yang berupa pemahaman, keterampilan, serta sikap sebagai hasil proses pengalaman yang dialami.[42] Hal ini sama halnya dapat diartikan sebagai pola pembaharuan yang terjadi pada seseorang dalam berbagai aspek untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Nawawi menyatakan bahwa "hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan

---

[40] Syahrizal Akbar, ddk, *Media Pohon Pintar dalam Pembelajaran Menulis Puisi Siswa SMP IKIP SEI MATI Kelas VIII A Tahun Ajaran 2018/2019*, 32, diakses pada 19 Oktober, 2020, https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/article/view/14815.

[41] Syahrizal Akbar, ddk, *Media Pohon Pintar dalam Pembelajaran* ...,33, diakses pada 19 Oktober, 2020, https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/kjb/article/view/14815.

[42] Moh. Suardi, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 11.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu."[43] Setelah siswa melalui berbagai proses dalam kegiatan pembelajaran yang kemudian diujikan dalam bentuk tes, maka akan diraihnya pencapaian hasil belajar oleh siswa.

Muhibbin Syah (dalam Sinar) mengatakan bahwa hasil belajar merupakan "prestasi yang dicapai setelah siswa menyelesaikan sejumlah materi pelajaran. Prestasi belajar merupakan hasil belajar yang ideal meliputi segenap ranah psikologis yang berubah sebagai pengalaman dan proses belajar mengajar."[44] Hasil belajar yang ideal adalah yang segala hal yang mencakup berbagai kemampuan ataupun kompetensi siswa yang telah disampaikan kepada siswa sebelum kegiatan pembelajaran.

Pemaparan diatas dapat diketahui bahwa hasil belajar ialah hasil yang diperoleh seseorang atau pencapaian selama proses belajar dalam berbagai aspek yang telah ditentukan melalui tes yang telah dilalui sehingga nantinya akan diperoleh prestasi belajar. Hasil belajar ini diperoleh dari penilaian yang telah dilakukan. Penilaian tersebut merupakan pencapaian siswa sesuai dengan kriteria tertentu.

Penilaian yang dilakukan berupa tes sebagai perwujudan prestasi belajar siswa yang telah dicapai setelah mengikuti pembelajaran. Hasil belajar ini tidak terlepas oleh penilaian guru ketika proses pembelajaran yang ada dikelas secara terpadu dengan kegiatan pembelajaran. Seoramg guru harus melihat proses dan keaktifan siswanya selama proses pembelajaran sedang berlangsung.

Adapun aspek penilaian untuk memperoleh hasil belajar siswa dapat dilihat dari perubahan demi perubahan yang terjadi dalam diri siswa. Perubahan tersebut baik dari ranah afektif, kognitif, serta

---

[43] Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana, 2013), 5.

[44] Sinar, *Metode Active Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 20-21.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

keterampilan siswa. Dengan adanya hasil belajar yang dapat diketahui dengan penilaian yang telah dilakukan, maka guru akan mengetahui apakah pembelajaran sudah berjalan sesuai dengan yang diharapkan sehingga pencapaian siswa dalam proses pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berikut merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar:

1) Faktor internal

Faktor ini berasal dari dalam diri peserta didik yang mempengaruhi hasil belajarnya.[45] Faktor internal tersebut yaitu berupa keadaan siswa baik jasmani dan rohaninya. Jasmani siswa yaitu kondisi kesehatan siswa serta rohaninya yaitu kondisi psikologis siswa. Faktor internal dalam diri siswa antara lain minat belajar, kecerdasan, motivasi belajar, sikap dalam diri siswa, kondisi fisik dan yang lainnya.

Kondisi fisik ataupun jasmani ini yang terlihat dari tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendinya dapat mempengaruhi semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.[46] Apabila kondisi fisik siswa kurang sehat serta tingkat kecerdasan siswa berbeda-beda terhadap menerima materi atau bahan belajar dalam proses pembelajaran sehingga mengalami hambatan dalam masuknya materi pelajaran juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa nantinya.

2) Faktor eksternal

Faktor ini berasal dari luar diri peserta didik yaitu lingkungannya yang dapat mempengaruhi hasil belajar seperti keluarga, sekolah, dan masyarakat.[47] Keadaan lingkungan sekitar siswa misalnya keadaan

[45] Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), Cet. 1, 12.

[46] Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 146.

[47] Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2013), Cet. 1, 12.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

keluarga yang kurang baik, teman-teman-teman disekitar rumah yang sekelilingnya tidak mendukung akan pentingnya pendidikan, serta lingkungan sekolah dimana tempat siswa tersebut belajar juga sangat menentukan terhadap hasil belajar siswa.

Pemaparan diatas merupakan faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, oleh karena itu berbagai elemen sangat berperan terhadap hasil belajar yang diperoleh siswa. Kualitas pengajaran disekolahpun turut mensukseskan karena guru merupakan faktor eksternal yang paling mempengaruhi terhadap diri anak. Dengan begitu, maka guru menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien agar hasil belajar siswa dapat tercapai dengan baik.

c. Macam-macam Hasil Belajar

Belajar merupakan proses perubahan yang terjadi dalam diri siswa melalui pembelajaran sehingga adanya perubahan dalam diri siswa baik dari ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik. Berikut merupakan penjelasan macam-macam hasil belajar siswa yang meliputi 3 aspek.

1) Ranah Kognitif, menurut Bloom merupakan suatu pemahaman yaitu kemampuan siswa dalam menerima suatu materi pelajaran.[48] Ranah kognitif ini berkaitan erat dengan kecerdasan serta tingkat pemahaman siswa dalam menyerap setiap proses pembelajaran. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam ranah kognitif ini, guru dapat mengadakan evaluasi tes baik secara tertulis maupun lisan dalam setiap pembelajaran.
2) Ranah Afektif, Lange menjelaskan bahwa ranah afektif merupakan suatu sikap baik berupa aspek mental mapun aspek renspons fisik.[49] Sikap ini merupakan perubahan tindakan atau perilaku siswa yang diperoleh dalam proses pembelajaran. Dimana sikap ini juga akan merujuk pada ranah kognitif untuk diperolehnya hasil belajar. Sikap ini dapat diketahui

[48] Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran* ..., 6.
[49] Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran* ..., 10.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

oleh guru dengan observasi langsung terhadap siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

3) Ranah Psikomotorik, menurut Usman dan Setiawati mengemukakan bahwa keterampilan ini mencakup pada kemampuan mental, fisik, serta sosial dalam diri siswa.[50] Dalam ranah psikomotorik ini merupakan suatu keterampilan yang ada pada diri siswa. Keterampilan tersebut yaitu mencakup beberapa aspek dalam setiap kompetensi pembelajaran, keterampilan tersebut juga merujuk pada ranah kognitif dimana siswa dituntut lebih kreatif dalam pembelajaran. Untuk mengetahui sikap psikomotorik ini guru dalam melakukan penilaian dengan pengamatan pada masing-masing siswa.

4. Mata Pelajaran Fiqih

a. Pengertian Mata Pelajaran Fiqih

Secara bahasa *"fiqh"* berasal dari kata *faqiha-yafqahu-fiqihan* yang berarti mengerti atau paham, yaitu paham secara mendalam. Penjelasan tersebut dapat ditarik perkataan fiqih, yang berarti kepemahaman terhadap hukum-hukum agam islam yang dipelajari demi kesumpurnaan dalam beribadah.[51] Dalam pengertian ini, fiqh merupakan suatu pemahaman terhadap hukum syariat Islam, dimana pemahaman ini tidak hanya pemahaman yang hanya paham tetapi pemahaman secara mendalam.

Fiqih merupakan ilmu tentang hukum Allah, dimana berkaitan dengan segala amalan baik wajib, sunnah, mubah, makruh atau haram yang disertai dengan dalil-dalil yang jelas. Jadi, fiqih ini merupakan ilmu yang mempelajari segala tingkah laku manusia baik ucapan dan perbuatan dalam segala aspek dimana diatur sesuai ketetapan yang telah Allah berikan. Kaitannya dalam proses pembelajaran sebagai salah satu mata pelajaran yang dipelajari, mata pelajaran fiqih adalah mata

[50] Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran* ..., 9.
[51] Zaenal Abidin, *Fiqih Ibadah*, (Yogyakarta: Deepublish, 2020), 8.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

pelajaran yang menuntut siswa berfikir dengan mengembangkan kreativitas yang dimilikinya.

Mata pelajaran fiqih ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berfikir karena mata pelajaran ini berkaitan dengan pengetahuan yang berkaitan dalam kehidupan sehari-hari sesuai dengan hukum Allah. Dimana siswa yang mempelajari mata pelajaran ini akan mengaplikasikannya pada kehidupan kesehariannya sehingga proses pembelajaran yang telah dipelajari akan menjadi lebih bermakna karena sesuai dalam konteks kehidupan nyata.

Mata pelajaran fiqih yang merupakan bagian dari mata pelajaran agama lainnya memiliki tujuan agar nantinya jiwa peserta didik terbentuk sebagai manusia yang beriman serta bertakwa dan khususnya pada aspek Fiqih ini menekankan pada aspek Fiqih yaitu kemampuan dalam melakukan ibadah muamalah sesuai ketentuannya. Dalam hal ini, peran Madrasah Ibtidaiyah itu sendiri tidak terlepas terhadap proses pembelajaran Fiqih.

Proses pembelajaran pada mata pelajaran ini tidak terlepas dari kurikulum pendidikan yang berlaku sesuai dengan kebutuhan siswa dan perkembangan zaman. Dimana pembelajaran fiqih ini dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam tingkah lakunya baik ucapan dan perbuatan dalam segala aspek dimana diatur sesuai ketetapan hukum Allah. Dengan adanya hal tersebut maka pendidik dituntut untuk melakukan pembelajaran yang benar-benar bermakna bagi peserta didik untuk menghadapi tantangan hidup yang akan datang sesuai dengan pembelajaran yang telah dilalui.

Pada kurikulum 2013, mata pelajaran Fiqih di madrasah ini termasuk didalamnya . Dimana dalam hal ini mata pelajaran fiqih termasuk bagian dari Pendidikan Agama Islam yang sangat dibutuhkan bagi umat Islam, agar dapat memahami secara benar ajaran Islam sebagai agama yang sempurna sehingga diharapkan mampu menjalankan ibadahnya dengan sempurna dan meningkatlah kualitas hidupnya.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

b. Tujuan Mata Pelajaran Fiqih

Mata pelajaran Fiqih termasuk bagian dari Pendidikan Agama Islam yang mempelajari tentang mengenal serta melaksanakan hukum Islam yang berkaitan dengan rukun Islam. Didalam rukun islam terdapat syarat-syarat yang harus dipenuhi dan di mata pelajaran fiqih ini syarat tersebut dapat dipelajari untuk kemudian diamalkan.

Hal tersebut menunjukkan bahwa mata pelajaran fiqih merupakan pendalaman kemampuan peserta didik dalam mempraktikkan dan menerapkan hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari. Jadi mata pelajaran fiqih tidak hanya mencakup dimensi pengetahuan saja melainkan dimensi sikap serta keterampilan dalam kesehariannya baik hubungan manusia dengan Allah SWT, manusia dengan manusia, dengan diri manusia itu sendiri dan juga manusia dengan lingkungannya.

Mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat:

1) Mengetahui serta memahami bagaimana cara pelaksanaan hukum Islam yang mencakup aspek ibadah maupun muamalah untuk dijadikan hidup dalam kehidupan pribadi maupun sosial.
2) Melaksanakan serta mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan baik dan benar, sebagai perwujudan dari ketaatan dalam menjalankan agama Islam baik hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan dirinya sendiri, sesama manusia, dan juga lingkungannya.[52]

Pengetahuan serta pemahaman yang telah peserta didik ketahui dengan belajar Fiqih dalam kesehariannya akan dapat dipraktikkan. Sehingga dapat dijadikan pedoman atau pegangan hidup karena mata pelajaran Fiqih tidak hanya sekedar teori namun praktik dalam kehidupan nyata.

[52] Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah, 20.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fiqih

Ruang lingkup pada mata pelajaran fiqih di Madrasah Ibtidaiyah meliputi keserasian, keselarasan, dan kesinambungan antara:

1) Hubungan manusia dengan Allah SWT.
2) Hubungan manusia dengan sesama manusia.
3) Hubungan manusia dengan lingkungannya (selain manusia).

Adapun ruang lingkup mata pelajaran fiqih di Madrasah Ibtidaiyah terfokus pada aspek:

1) Fiqih ibadah, dimana meliputi aspek pengenalan serta pemahaman tentang cara pelaksanaan rukun Islam yang baik dan benar, seperti: tata cara taharah, puasa, sholat, zakat, dan ibadah haji.
2) Fiqih muamalah, dimana meliputi aspek pengenalan serta pemahaman mengenai ketentuan tentang makanan dan minuman baik halal maupun haram, khitan, kurban, dan tata cara jual beli dan pinjam meminjam.[53]

d. Uraian Materi

1) Pengertian, Hukum, dan Syarat Kurban

a) Pengertian Kurban

Kurban disebut juga "Al-ud'hiyyatu" yaitu binatang ternak yang disembelih pada hari raya *nahr* (kurban). Kurban secara bahasa berasal dari bahasa Arab "qaraba" yang artinya "dekat". Sedangkan secara istilah, kurban adalah beribadah kepada Allah SWT dengan cara menyembelih hewan tertentu pada hari raya haji dan hari-hari Tasyriq tanggal 11, 12, dan 13 Dzulhijjah yang diniatkan semata-mata untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT.

Ibadah kurban yang dilaksanakan pada hari-hari tasyriq karena Allah SWT, untuk menghidupkan syari'at Nabi Ibrahin a.s. yang kemudian disyari'atkan pula kepada Nabi Muhammad SAW.

[53] Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun ..., 23.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

b) Hukum Kurban

Melaksanakan kurban hukumnya *sunnah muakkad* atau sunnah yang sangat dianjurkan dan mendekati wajib bagi mereka yang memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

(1) Islam
(2) Baligh dan berakal
(3) Merdeka (bukan budak atau hamba sahaya)
(4) Mampu untuk berkurban

Hukum kurban bisa berubah menjadi wajib sebab berikut ini:

(1) Jika seseorang bernadazar untuk berkurban
(2) Jika ia telah mengatakan ketika membeli (memiliki) hewan tersebut "*Ini adalah hewan udhiyyah*" (kurban) atau dengan perkataan yang bermakna sama[54]

2) Waktu, Tempat, dan Hewan yang Diperbolehkan Dikurban

a) Waktu Penyembelihan Kurban

Kurban dilaksanakan pada waktu tertentu, pada bulan Dzulhijjah yaitu tanggal 10, 11, 12, 13. Pelaksanaannya dimulai setelah shalat idul Adha tanggal 10 dan berakhir pada tanggal 13 sebelum matahari terbenam.

Menyembelih hewan kurban sebaiknya pada siang hari bukan malam hari pada tanggal-tanggal yang telah ditentukan. menyembelih pada waktu malam hari hukumnya sah tetapi makruh.

b) Tempat Pelaksanaan Kurban

Tempat yang paling utama untuk berkurban adalah di dekat tempat shalat idul Adha. Namun, diperbolehkan menyembelih di rumah atau tempat yang telah disediakan. Sahabat Abdullah Bin Umar r.a menyembelih kurban di *manhar* yaitu pejagalan atau rumah potong hewan.

[54] Kementerian Agama Republik Indonesia, *Buku Siswa Fikih Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013*, (Jakarta: Kementerian Agama, 2015), Cet. 1, 45-48.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

c) Hewan yang Diperbolehkan Dikurban

(1) Jenis Hewan

Hewan yang boleh dijadikan kurban adalah unta, sapi dan kambing atau domba. Selain dari tiga hewan tersebut misalnya ayam, itik, dan ikan tidak boleh dijadikan kurban.

Dalam bahasa Arab kata bahimatul *an'am* (binatang ternak) hanya mencakup unta, sapi, dan kambing bukan yang lain. Adapun kerbau disamakan dengan sapi. Seekor domba atau kambing kurban atau satu orang dan seekor unta, sapi atau kerbau untuk tujuh orang.

(2) Kondisi Hewan Kurban

Hewan yang dikurban disyaratkan dalam keadaan sehat, tidak sakit, tidak boleh cacat, seperti pincang, buta, atau korengan dan harus gemuk. Tidak dibenarkan kurban dengan hewan yang:

(a) Buta sebelah
(b) Menderita penyakit (dalam keadaan sakit)
(c) Pincang jalannya
(d) Lemah kakinya serta kurus
(e) Tidak ada sebagian tanduknya
(f) Tidak ada sebagian kupingnya
(g) Terpotong hidungnya
(h) Pendek ekornya (karena terpotong)
(i) Rabun matanya

Hewan yang diperbolehkan untuk kita jadikan kurban tersebut diatas harus memenuhi ketentuan sebagai berikut:

(a) Baik tanduknya
(b) Terhindar dari cacat seperti sakit-sakitan, buta sebelah matanya atau kedua matanya, kurus atau pincang dan sebagainya

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

(c) Binatang yang tidak sobek telinganya, tidak ompong gigi depannya, tidak putus ekornya, tidak dalam keadaan hamil
(d) Cukup umur yang ditentukan dan patut dijadikan kurban yaitu:
- Kambing umurnya satu tahun masuk tahun kedua disebut *"Dha'nun"*
- Kambing Jawa umur dua tahun masuk tahun ketiga disebut *"Ma'zun"*
- Kerbau atau sapi umur dua tahun masuk tahun ketiga yang dinamakan *"Baqarun atau Jamasun"*
- Unta cukup berumur lima tahun masuk tahun keenam dinamakan *"Ibilun"*[55]

3) Hikmah Ibadah Kurban

a) Menghidupkan sunnah Nabi Ibrahim as.
b) Mendidik jiwa kearah takwa dan mendekatkan diri kepada Allah SWT.
c) Menghilangkan sifat tamak, rakus, dan mewujudkan sifat murah hati mau membelanjakan harta di jalan Allah SWT.
d) Menghapuskan dosa dan mengharap keridaan Allah SWT.
e) Menjalin hubungan kasih sayang sesama manusia terutama antara golongan berada dengan golongan yang kurang beruntung.
f) Akan memperoleh kendaraan atau tunggangan ketika meniti titian *shirath al-mustaqim* (jalan lurus) di akhirat kelak.[56]

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, adapun penelitian yang relevan dengan judul ini adalah sebagai berikut:

---

[55] Kementerian Agama Republik Indonesia, *Buku Siswa Fikih Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013*..., 50-54

[56] Kementerian Agama Republik Indonesia, *Buku Siswa Fikih Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013*..., 57-60.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

1. Penelitian yang dilakukan oleh Wendri Wiratsiwi, Universitas Ronggolawe Tuban dengan judul *"Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDI AL Hadad Singgahan Tuban."* Penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa: (1) peningkatan aktivitas guru pada siklus I secara keseluruhan mencapai presentase 70%. Pada siklus II mencapai 85,83% (mengalami peningkatan sebesar 15,83%). Pada siklus III aktivitas guru secara keseluruhan mencapai 95,83% (mengalami kenaikan sebesar 10%), (2) aktivitas siswa mengalami peningkatan pada siklus I mencapai presentase 66,8%. Pada siklus II mencapai 72,77% (mengalami peningkatan sebesar 5,97%). Pada siklus III mencapai 87,5% (mengalami kenaikan sebesar 14,73%), (3) hasil belajar siswa sebelum memanfaatkan media pembelajaran permainan pohon pintar sebesar 33,33%, setelah memanfaatkan media pembelajaran ketuntasan belajar pada siklus I 70,83% siklus II 83,33% dan siklus III mencapai 87,5%.[57]

   Berdasarkan penelitian ditas dimana sama-sama meneliti tentang pohon pintar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa, maka letak perbedaan antara penelitian yang dimiliki peneliti dengan penelitian diatas yaitu terletak pada jenis penelitiannya, Wendri Wiratsiwi menggunakan jenis penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas), sedangkan peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Perbedaan selanjutnya dari penelitian diatas terletak pada lokasi penelitian, Wendri Wiratsiwi melakukan penelitiannya di SDI AL Hadad Singgahan Tuban, sedangkan peneliti di MI NU Tarsyidut Thullab Kudus. Kemudian perbedaan selanjutnya terletak pada mata pelajaran yang diteliti, Wendri Wiratsiwi meneliti mata pelajaran IPS, sedangkan peneliti meneliti mata pelajaran Fiqih.

---

[57] Wendri Wiratsiwi, "*Pemanfaatan Media Pembelajaran Permainan Pohon Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas IV SDI AL Hadad Singgahan Tuban"*, Universitas Ronggolawe Tuban, 2016.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nodi Herhana, Universitas Negeri Semarang dengan judul "*Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Pohon Pintar PPKN Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di SMK N 2 Magelang."* Penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa: (1) nerdasarkan hasil dari uji t-test yaitu = -1,9966 < -13,510 < 1,9966, t hitung tidak berada pada interval -1,9966 < -13,510 < 1,9966, Ho ditolak dan Ha diterima jadi terdapat perbedaan signifikan sebelum diberi perlakuan media pohon pintar dan sesudah diberi perlakuan, (2) prestasi belajar sebelum diberi perlakuan 66,48 dan sesudah diberi perlakuan rata-rata tinggi yaitu 86,57.[58]

   Berdasarkan penelitian ditas dimana sama-sama meneliti tentang pohon pintar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa, maka letak perbedaan antara penelitian yang dimiliki peneliti dengan penelitian diatas yaitu terletak pada variabel yang diteliti dimana peneliti meneliti tentang pengaruh media pohon pintar terhadap hasil belajar siswa. Sedangkan pada penelitian diatas meneliti tentang keefektifan media pohon pintar dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Perbedaan selanjutnya dari penelitian diatas terletak pada lokasi penelitian, Nodi Herhana melakukan penelitiannya di SMK N 2 Magelang sedangkan peneliti di MI NU Tarsyidut Thullab Kudus. Kemudian perbedaan selanjutnya terletak pada mata pelajaran yang diteliti, Nodi Herhana meneliti mata pelajaran PPKN, sedangkan peneliti meneliti mata pelajaran Fiqih.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Anis Maruroh, IAIN Salatiga dengan judul *"Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Rumah Adat Dan Pakaian Adat Di Indonesia Melalui Strategi Pembelajaran Ekspositori Dengan Media Pohon Pintar Pada Siswa Kelas 4 Semester II MI Tarbiyatul Aulad Jombor Kec. Tuntang Kab. Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019."* Penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa: (1) hasil pra siklus hanya 4 siswa

[58] Nodi Herhana, *"Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Pohon Interaktif Pohon Pintar PPKN Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Di SMK N 2 Magelang"*, Universitas Negeri Semarang, 2015.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

(22,22%) yang tuntas sedangkan 14 siswa (77,77%) belum tuntas, (2) siklus I 11 siswa (61,11%) yang tuntas sedangkan 7 siswa (38,88%) belum tuntas dengan rata-rata 74,44% dengan peningkatan hasil belajar pra siklus ke siklus I 38,89%, (3) siklus II 16 siswa (88,88%) ≥ 85% tuntas sedangkan 2 siswa (11,11%) belum tuntas dengan rata-rata 85%, (3) diperoleh peningkatan hasil belajar siklus I ke siklus II 27,775.[59]

Berdasarkan penelitian di atas dimana sama-sama meneliti tentang pohon pintar dalam mempengaruhi hasil belajar siswa, maka letak perbedaan antara penelitian yang dimiliki peneliti dengan penelitian diatas yaitu terletak pada variabel yaitu peningkatan hasil belajar siswa melalui strategi ekspositori dengan media pohon pintar sedangkan peneliti meneliti pengaruh media pohon pintar terhadap hasil belajar siswa. Perbedaan selanjutnya dari penelitian diatas terletak pada lokasi penelitian, Anis Maruroh melakukan penelitiannya di MI Tarbiyatul Aulad Jombor Kec. Tuntang Kab. Semarang, sedangkan peneliti di MI NU Tarsyidut Thullab Kudus. Kemudian perbedaan selanjutnya terletak pada mata pelajaran yang diteliti, Anis Maruroh meneliti mata pelajaran IPS, sedangkan peneliti meneliti mata pelajaran Fiqih.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan teori yang berbentuk konseptual dimana pada hal ini masalah yang penting sudah teridentifikasi.[60] Kerangka berpikir digunakan peneliti untu menentukan alur dari penelitiannya. Sehingga sistematika dalam penelitian dapat tersusun dengan runtut. Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dapat diketahui melalui hasil

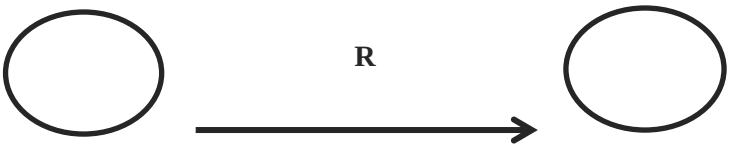
[59] Anis Maruroh, *"Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Materi Keragaman Rumah Adat Dan Pakaian Adat Di Indonesia Melalui Strategi Pembelajaran Ekspositori Dengan Media Pohon Pintar Pada Siswa Kelas 4 Semester II MI Tarbiyatul Aulad Jombor Kec. Tuntang Kab. Semarang Tahun Pelajaran 2018/2019",* IAIN Salatiga, 2019.

[60] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 91.

REPOSITORI IAIN KUDUS

REPOSITORI IAIN KUDUS

belajar siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Berikut merupakan kerangka berpikir pada penelitian ini:



Gambar 2.2 Paradigma Kerangka Pemikiran

Keterangan:
X (Variabel Bebas) : Media Pembelajaran Pohon Pintar
Y (Variabel Terikat) : Hasil Belajar Fiqih Siswa
r : Perlakuan dengan menggunakan media Pohon Pintar

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Jadi, hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban empirik tentang data.[61] Dari pemaparan diatas dapat diketahui bahwa hipotesis adalah dugaan sementara mengenai apa yang sedang kita teliti menyangkut hubungan antara variabel-variabel penelitian yang masih perlu dibuktikan kebenarannya.

Berdasarkan pengertian hipotetis diatas, maka hipotesisnya dinyatakan sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh media pohon pintar terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran fiqih di MI NU Tarsyidut Thullab Kudus.

Ho : Tidak terdapat pengaruh media pohon pintar terhadap hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran fiqih di MI NU Tarsyidut Thullab Kudus.

[61] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* ..., 96.

REPOSITORI IAIN KUDUS