

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. *Cooperative Learning*

##### 1. Pengertian *Cooperative learning*

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning*) berasal dari kata *cooperative* yang artinya mengajarkan sesuatu secara bersama-sama dengan saling membantu satu sama lainnya sebagai satu kelompok atau satu tim. Slavin mengemukakan pembelajaran kooperatif adalah aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara social di antara kelompok-kelompok pembelajar yang didalamnya setiap pembelajar bertanggungjawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain.<sup>1</sup>

Istilah *cooperative learning* dalam pengertian bahasa Indonesia dikenal dengan nama pembelajaran kooperatif. Menurut Davidson pembelajaran kooperatif adalah suatu konsep yang sebenarnya sudah ada sejak dulu dalam kehidupan sehari-hari. Konsep ini memang dikenal sangat penting untuk meningkatkan kinerja kelompok, organisasi, dan perkumpulan manusia.<sup>2</sup>

Anita Lie menyebut istilah *Cooperative learning* dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur. Lebih jauh dikatakan pembelajaran kooperatif hanya berjalan kalau sudah terbentuk suatu kelompok atau suatu tim yang didalamnya siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan yang sudah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok, pada umumnya terdiri dari 4-6 orang saja.<sup>3</sup>

Djahiri K menyebutkan pembelajaran kooperatif sebagai pembelajaran kelompok yang menuntut diterapkannya pendekatan belajar

---

<sup>1</sup> Miftahul Huda, *Cooperative Learning*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2011, hlm.29

<sup>2</sup> *Ibid.*, hlm. 29-30.

<sup>3</sup> Anita Lie, *Cooperative Learning*, Gramedia, Jakarta, 2007, hlm. 16.

siswa sentris, humanistik, dan demokratis yang disesuaikan dengan kemampuan siswa dan lingkungan belajarnya. Dengan demikian, maka pembelajaran kooperatif mampu membelajarkan diri dan kehidupan siswa baik di kelas atau di sekolah.<sup>4</sup>

Jadi pembelajaran kooperatif dapat dirumuskan sebagai kegiatan pembelajaran kelompok yang terarah, terpadu, efektif-efisien, ke arah mencari atau mengkaji sesuatu melalui proses kerja sama dan saling membantu sehingga pencapaian proses dan hasil belajar yang produktif.<sup>5</sup>

Dari uraian-uraian di atas dapat diketahui tentang pengertian pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) adalah pembelajaran yang mengutamakan adanya kelompok-kelompok kecil atau tim yang di dalamnya terdiri dari 4-6 orang. Dalam proses pembelajaran kooperatif siswa dituntut untuk bekerja sama dan bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru, dengan memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar.

Dalam hubungannya dengan pembelajaran, teori yang ada mengacu pada kegiatan pembelajaran yang harus melibatkan partisipasi peserta didik. Sebagai realisasi maka dalam pembelajaran siswa haruslah bersifat aktif. Pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang aktif dan partisipatif.

a. Unsur-Unsur *Cooperative learning*

Model pembelajaran *cooperative learning* tidak sama dengan sekadar belajar kelompok, tetapi ada unsur-unsur dasar yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Roger dan David Johnson mengatakan bahwa tidak semua kerja kelompok bisa dianggap *cooperative learning*, untuk itu harus diterapkan lima unsur model pembelajaran gotong royong yaitu :

---

<sup>4</sup> *Ibid.*, hlm. 16.

<sup>5</sup> *Ibid.*, hlm. 19.

1. Saling ketergantungan positif.

Keberhasilan suatu karya sangat bergantung pada usaha setiap anggotanya. Untuk menciptakan kelompok kerja yang efektif, pengajar perlu menyusun tugas sedemikian rupa sehingga setiap anggota kelompok harus menyelesaikan tugasnya sendiri agar yang lain dapat mencapai tujuan mereka.

2. Tanggung jawab perseorangan.

Jika tugas dan pola penilaian dibuat menurut prosedur model *cooperative learning*, setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik. Pendidik yang efektif dalam model *cooperative learning* membuat persiapan dan menyusun tugas sedemikian rupa, sehingga masing-masing anggota kelompok harus melaksanakan tanggung jawabnya sendiri agar tugas selanjutnya dalam kelompok dapat dilaksanakan.

3. Tatap muka.

Dalam *cooperative learning* setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertatap muka dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberikan para siswa untuk membentuk sinergi yang menguntungkan semua anggota. Inti dari sinergi ini adalah menghargai perbedaan, memanfaatkan kelebihan, dan mengisi kekurangan.

4. Komunikasi antar anggota

Unsur ini menghendaki agar para siswa dibekali dengan berbagai keterampilan berkomunikasi, karena keberhasilan suatu kelompok juga bergantung pada kesediaan para anggotanya untuk saling mendengarkan dan kemampuan mereka untuk mengutarakan pendapat mereka. Keterampilan berkomunikasi dalam kelompok juga merupakan proses panjang. Namun, proses ini merupakan proses yang sangat bermanfaat dan perlu ditempuh untuk memperkaya pengalaman belajar dan pembinaan perkembangan mental dan emosional para siswa.

5. Evaluasi proses kelompok.

Pendidik perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif. Waktu evaluasi ini tidak perlu dilaksanakan setiap ada kerja kelompok, tetapi bisa dilaksanakan selang beberapa waktu setelah beberapa kali siswa terlibat dalam kegiatan *cooperative learning*.<sup>6</sup>

b. Tujuan *Cooperative learning*

Menurut Ibrahim model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai setidaknya-tidaknya tiga tujuan pembelajaran, yaitu:

1. Hasil belajar akademik

Dalam belajar kooperatif meskipun mencakup beragam tujuan sosial, juga memperbaiki prestasi siswa atau tugas-tugas akademis penting lainnya. Para pengembang model ini telah menunjukkan bahwa model struktur penghargaan kooperatif telah dapat meningkatkan nilai siswa pada belajar akademik dan perubahan norma yang berhubungan dengan hasil belajar. Di samping mengubah norma yang berhubungan dengan hasil belajar, pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik.

2. Penerimaan terhadap perbedaan individu

Pembelajaran kooperatif adalah penerimaan secara luas dari orang-orang yang berbeda berdasarkan ras, budaya, kelas sosial, kemampuan, dan ketidakmampuannya. Pembelajaran kooperatif memberi peluang bagi siswa dari berbagai latar belakang dan kondisi untuk bekerja dengan saling bergantung pada tugas-tugas akademik dan melalui struktur penghargaan kooperatif akan belajar saling menghargai satu sama lain.

---

<sup>6</sup> Anita Lie, *Cooperative Learning Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang- Ruang Kelas*, Gramedia, Jakarta, 2007, hal. 29-33

### 3. Pengembangan keterampilan sosial

Pembelajaran kooperatif adalah, mengajarkan kepada siswa keterampilan bekerja sama dan kolaborasi. Keterampilan-keterampilan sosial, penting dimiliki oleh siswa sebab saat ini banyak anak muda masih kurang dalam keterampilan sosial.<sup>7</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan *cooperative learning* menunjukkan efektifitas yang sangat tinggi bagi perolehan hasil belajar siswa, baik dilihat dari pengaruhnya terhadap penguasaan materi pelajaran maupun dilihat dari pengembangan dan pelatihan sikap serta keterampilan-keterampilan sosial yang sangat bermanfaat bagi siswa dalam kehidupannya di masyarakat. Temuan di atas mengindikasikan, bahwa *cooperative learning* perlu diterapkan untuk dikembangkan dalam PBM.

## B. *Crossword Puzzle*

### 1. Pengertian *Crossword Puzzle*

*Crossword puzzle* merupakan suatu *game* dengan *template* berbentuk segi empat yang terdiri dari kumpulan kotak-kota berwarna hitam putih serta dilengkapi dua lajur, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang membentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak yang membentuk satu kolom dan beberapa baris). Untuk menyelesaikan permainan ini, keseluruhan kotak yang berwarna putih harus terisi dengan kata-kata yang tersedia dalam kumpulan kata yang ada.<sup>8</sup>

Secara spesifik *crossword puzzle* merupakan suatu *game* yang memungkinkan user memasukkan kata yang bersesuaian dengan panjang kotak yang tersedia secara berkesinambungan sampai seluruh kotak terisi penuh. Aturan pengisian kata-kata tersebut berhubungan dengan penyamaan jumlah kotak dengan jumlah karakter pada kata dan pengisian

---

<sup>7</sup> Novi Emildadiany, *Cooperative Learning-Teknik Jigsaw* ([http: www.yahooo.com](http://www.yahooo.com), diakses 25 September 2015 )

<sup>8</sup> Hisyam, dkk, *Strategi Pembelajaran di Perguruan Tinggi*, CTSD, Yogyakarta, 2002, hlm. 68

kata-kata ke dalam kotak pada *crossword puzzle* secara berkesinambungan.<sup>9</sup>

*Crossword puzzle* merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal.<sup>10</sup> Metode pembelajaran ini dapat membantu peserta didik untuk mudah mengingat, dan metode *Crossword puzzle* ini digunakan untuk menyusun tes peninjauan kembali dalam bentuk teka-teki silang, metode ini dapat mengundang minat dan partisipasi peserta didik dalam pembelajaran. Langkah pertama, peserta didik mendengarkan penjelasan tentang beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan materi Aqidah Akhlak. Kemudian peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari dua sampai empat orang. Masing-masing kelompok dibagi *Crossword puzzle* (Teka-teki Silang) yang terkait dengan materi Aqidah Akhlak untuk dikerjakan, dan waktu mengerjakan dibatasi kemudian hasilnya dicocokkan bersama.

## 2. Pelaksanaan *Crossword Puzzle*

Dalam melaksanakan strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* pada pembelajaran PAI terprogram dalam pembuatan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang meliputi indikator, kompetensi dasar, kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

Adapun langkah pembelajaran strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* adalah sebagai berikut:

- a. Langkah pertama adalah dengan menjelaskan beberapa istilah atau nama-nama penting yang terkait dengan mata peajaran yang telah anda ajarkan.

---

<sup>9</sup> *Ibid.*, hlm. 79.

<sup>10</sup> *Ibid.*, hlm. 79.

- b. Susunlah Teka-Teki Silang sederhana yang mencakup item-item sebanyak yang anda peroleh. Hitamkan kotak yang tidak anda perlukan ( catatan: jika terlalu sulit untuk membuat Teka-Teki Silang, diselingi dengan item-item yang menyenangkan, yang tidak berkaitan dengan pelajaran).
- c. Buatlah contoh-contoh item-item silang gunakan diantara macam-macam berikut ini :
  - a. Definisi Pendek (Tes yang digunakan untuk menentukan reliabilitas).
  - b. Kategori yang sesuai dengan item
  - c. Contoh (*frase a pleasant peace* adalah contoh untuk ini...)
  - d. Lawan kata ( lawan dari demokrasi)
- d. Bagikan Teka-Teki Silang ini kepada peserta didik baik secara individu maupun kelompok.
- e. Tentukan batasan waktu<sup>11</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa salah satu strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi peserta didik yaitu strategi pembelajaran *Crossword Puzzle* (Teka-Teki Silang) melalui proses pembelajaran *Crossword Puzzle* guru mencoba membangun pemahaman-pemahaman peserta didik dari pengalaman belajarnya berdasar pengetahuan yang dimiliki.

### 3. Faktor Pendukung Strategi Pembelajaran *Crossword Puzzle*

Menurut Agus Suprijono dalam bukunya “*Active Learning*” berpendapat bahwa teka-teki itu bermanfaat dalam proses pembelajaran, diantaranya :<sup>12</sup>

- a. **Mengasah Daya Ingat** : Ketika teka-teki disodorkan, anak akan menyisir semua pengalaman-pengalamannya hingga waktu itu. Selanjutnya ia akan memilah-memilih semua pengalamannya yang

<sup>11</sup> Melvin L Silberman, *Active Learning*, Pustaka Insan Madani, Yogyakarta, 2009, hlm. 275.

<sup>12</sup> Agus Suprijono, *Cooperative Learning*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2010, hlm. 65.

sesuai untuk menjawab teka-teki yang ada. Dengan demikian, manfaat teka-teki sebagai pengasah daya ingat telah diperoleh anak.

- b. **Belajar Klasifikasi** : Hanya jenis teka-teki yang meminta jawaban terkait golongan yang diminta, semisal : nama buah, binatang, alat transportasi, nama tokoh dan lain sebagainya. Ketika anak disodori teka-teki tersebut, maka seorang anak juga mendapat kesempatan untuk berkompetisi pengetahuan dengan lawan mainnya.
- c. **Mengembangkan Kemampuan** : Analisa hampir semua jenis teka-teki memilikinya. Ketika sebuah teka-teki disodorkan, anak akan mengulas kembali seluruh pengalamannya dan menganalisis pengalaman-pengalaman tersebut, jawaban mana yang cocok untuk menjawab dan berargumentasi terhadap jawaban yang dipilihnya.
- d. **Menghibur** : Ketika anak diberi teka-teki untuk dijawab, secara tidak langsung ia akan melupakan ingatan-ingatan tertentu. Jika anak sedang cemas misalnya, maka kecemasan itu akan terganti dengan kesibukannya dalam mencari jawaban dari teka-teki yang ada.
- e. **Merangsang Kreativitas** : Secara tidak langsung anak juga akan dibantu teka-teki untuk menyalurkan potensi-potensi kreativitas yang dimilikinya. Didalam mempertahankan jawaban misalnya, anak akan

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa teka-teki silang yang digunakan akan memberikan nilai yang positif bagi peserta didik. Hal ini disebabkan karena dengan menjawab dan mengerjakan bersama, peserta didik akan selalu berlomba untuk dapat menemukan jawabannya dengan benar sehingga akan muncul persaingan sehat. Rasa kebersamaan yang tinggi akan tumbuh, karena bagi peserta didik yang menemukan jawaban akan dapat menjawab teka-teki silang tersebut dan peserta didik lain dalam kelompoknya juga akan mengetahui jawaban yang benar. Faktor ketelitian dan ketepatan yang tinggi juga menjadi sangat menentukan dalam pengisian jawaban teka-teki silang, Karena huruf-huruf dalam jawaban dapat mempengaruhi jawaban yang lain baik dalam baris atau kolom.

#### 4. Langkah-Langkah Strategi *Crossword Puzzle*

Adapun cara membuat *Crossword puzzle* adalah terlebih dahulu guru hendaknya menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan, seperti kertas HVS, penggaris, pensil, ballpoint, spidol, dan penghapus. Adapun prosedur permainannya sebagai berikut:

- a. Menulis kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi pelajaran yang telah diajarkan.
- b. Membuat kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih dan hitamkan bagian yang tidak diperlukan.
- c. Membuat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau yang mengarah pada kata-kata tersebut.
- d. Membagi kelas menjadi beberapa kelompok.
- e. Setiap kelompok diberi selembar teka-teki yang sama dengan kelompok lain.
- f. Memberikan batas waktu untuk mengerjakan teka-teki tersebut.
- g. Setelah waktu yang ditentukan habis, setiap kelompok membacakan hasilnya secara bergantian.
- h. Mengoreksi hasil kerja kelompok dan memberi hadiah kepada kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar.<sup>13</sup>

Selain *Crossword puzzle* (teka-teki silang), terdapat permainan *puzzle* yang lain, yaitu mengisi lembaran berupa teka-teki berdasarkan topik-topik tertentu dengan menandai jawaban yang benar. Permainan *puzzle* sangat menarik bila dikaitkan dengan pembelajaran akidah akhlak. Permainan *puzzle* berupa tulisan tersebut diperlihatkan dalam pembelajaran akidah akhlak bertujuan untuk melatih daya ingat tentang materi yang telah diajarkan. Permainan ini dapat menimbulkan semangat

---

<sup>13</sup> Melvin L. Silberman, *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, Nuansa, Bandung, 2006, hlm. 238-239.

kerjasama dan kreativitas siswa serta melatih mereka untuk berfikir sistematis.<sup>14</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa guru akan mengetahui seberapa jauh tingkat pemahaman dan pengetahuan siswa tentang materi yang telah disampaikan. Hal ini menjadi bahan evaluasi bagi guru apakah tujuan pembelajaran telah tercapai atau belum.

##### **5. Kelebihan dan Kelemahan Strategi *Crossword Puzzle***

Kelebihan strategi *crossword puzzle* dalam proses pembelajaran diantaranya, yaitu:

1. Melalui strategi *crossword puzzle* siswa sedikit banyak telah memunculkan semangat belajar dan rasa percaya diri pada setiap siswa. Karena strategi ini dapat memacu diri siswa untuk lebih menggali konsep-konsep materi yang diajarkan sehingga menghasilkan rasa keingintahuan dan percaya diri yang tinggi.
2. Melalui penerapan strategi *crossword puzzle* ini siswa belajar untuk lebih menggali potensi yang ada pada dirinya dan dapat lebih menghargai talenta yang telah dianugerahkan Tuhan kepadanya. Selain itu siswa juga belajar untuk menghargai kelebihan dan kekurangan masing-masing.
3. Strategi ini sangat efektif karena mampu meningkatkan aktivitas dan kreatifitas siswa dalam bentuk interaksi baik antara siswa dengan guru maupun antara siswa dengan siswa lainnya. Bahkan interaksi ini lebih didominasi oleh interaksi antara siswa dengan siswa sedangkan guru hanya bersifat sebagai moderator saja.
4. Secara keseluruhan strategi ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan akan meningkatkan minat dan motivasi pada siswa.

---

<sup>14</sup> Nunu A. Hamijaya dan Nunung K. Rukmana, *Cara Mudah Bergembira bersama Al-Qur'an*, Jembar, Bandung, 2007, hlm. 112.

5. Sifat kompetitif yang ada dalam permainan *crossword puzzle* dapat mendorong pesereta didik berlomba-lomba untuk maju.<sup>15</sup>

Selain berbagai kelebihan, ada juga beberapa kelemahan strategi *crossword puzzle* dalam proses pembelajaran diantaranya, yaitu:

- a. Sedikitnya waktu pembelajaran yang tersedia sedangkan materi yang harus diajarkan sangat banyak. Dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (KTSP) dikatakan bahwa guru memiliki kewenangan untuk memilih materimateri esensial yang akan diajarkan kepada siswanya, sedangkan kenyataannya adalah masih adanya tes bagi siswa (ujian nasional dan ujian sekolah contohnya), dengan soal-soal yang notabene bukan berasal dari guru yang bersangkutan. Sedang pemahaman tentang materi mana yang dianggap esensial dan materi mana yang kurang esensial bagi setiap guru bisa saja berbeda-beda. Akhirnya, mau tidak mau guru harus mengajarkan semua materi yang ada dalam buku paket.
- b. Penerapan strategi *crossword puzzle* dalam ruang kelas juga memungkinkan terjadinya diskusi hangat dalam kelas. Adakalanya siswa berteriak atau bertepuk tangan untuk mengungkapkan kegembiraannya ketika mereka mampu memecahkan suatu masalah. Hal ini juga dapat mengganggu konsentrasi guru dan siswa yang berada di kelas lain.
- c. Banyak mengandung unsur spekulasi, peserta yang lebih dahulu selesai (berhasil) dalam permainan *crossword puzzle* belum dapat dijadikan ukuran bahwa dia seorang siswa lebih pandai dari lainnya.
- d. Tidak semua materi pelajaran dapat dikomunikasikan melalui permainan *crossword puzzle* dan Jumlah peserta didik yang relatif besar sulit melibatkan seluruhnya.

---

<sup>15</sup> Piping Sugiharti, *Penerapan Teori Multiple Intelligence dalam Pembelajaran Fisika*, Jurnal Pendidikan Penabur - No.05/ Th.IV/ Desember 2005 (<http://www.yahoo.com>, diakses 25 September 2015), hlm. 40-41

- e. Adanya keengganan dari para guru untuk mengubah paradigma lama dalam pendidikan. Kebanyakan guru sudah merasa nyaman dengan metode ceramah sehingga mereka enggan untuk mencoba hal-hal yang baru karena dianggap merepotkan.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa melalui strategi *crossword puzzle* diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, sebab pada model pembelajaran ini keaktifan siswa lebih diutamakan. Dengan melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran, maka siswa akan mengalami atau bahkan menemukan ilmu pengetahuan secara mandiri.

### C. Prestasi Belajar

#### 1. Pengertian Prestasi Belajar

Proses belajar anak merupakan suatu proses yang tidak dapat dilihat dengan nyata. Proses itu terjadi di dalam diri seseorang yang sedang mengalami belajar. Dalam psikologi, proses belajar berarti cara-cara untuk atau langkah-langkah khusus yaitu perubahan tingkah laku yang ditimbulkan hingga tercapai hasil-hasil tertentu.<sup>16</sup>

Prestasi belajar secara etimologi terdiri dari dua kata yaitu prestasi dan belajar.<sup>17</sup> Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dijelaskan bahwa prestasi adalah hasil yang telah dicapai (dilakukan atau dikerjakan).<sup>18</sup>

Dengan demikian prestasi merupakan hasil yang dicapai seseorang ketika mengerjakan tugas atau kegiatan tertentu.<sup>19</sup> Sedangkan belajar menurut Oemar Hamalik adalah suatu bentuk pertumbuhan atau perubahan dalam diri seseorang yang dinyatakan dalam cara-cara bertingkah laku yang baru berkat pengalaman dan latihan.<sup>20</sup>

---

<sup>16</sup>M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 2007, hlm. 85.

<sup>17</sup>*Ibid*, hlm. 37.

<sup>18</sup>W.J.S. Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1984), hlm. 784.

<sup>19</sup>Tulus Tu'u, *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Belajar Siswa*, Grasindo, Jakarta, 2004, hlm. 75.

<sup>20</sup>Oemar Hamalik, *Metode Belajar dan Kesulitan Belajar*, Tarsito, Bandung, 1990, hlm. 21.

Jadi prestasi belajar merupakan indikator sebagai tingkat keberhasilan seseorang siswa atau anak didik setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hal ini relevan dengan apa yang diistilahkan oleh Tulus Tu'u yang menyatakan bahwa prestasi belajar siswa terfokus pada nilai atau angka yang dicapai siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.<sup>21</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil usaha belajar yang dicapai seorang siswa berupa suatu kecakapan dari kegiatan belajar bidang akademik di sekolah pada jangka waktu tertentu yang dicatat pada setiap akhir semester di dalam buki laporan yang disebut raport.

## 2. Tujuan dan Fungsi Prestasi Belajar

### 1. Tujuan Belajar

Setiap individu atau anak yang belajar menuntut ilmu pada dasarnya harus mempunyai cita-cita yang dipergunakan dengan baik dalam berbagai kegiatan belajar.<sup>22</sup>

Tujuan belajar di sekolah itu berhubungan dengan tujuan hidupnya.<sup>23</sup> Belajar tanpa motif tertentu sehingga semangat belajar akan mudah merasa padam dan tidak bersemangat lagi. Karena anak merasa tidak mempunyai suatu kebutuhan dan keinginan atau kepentingan yang harus diperjuangkan melalui belajar.<sup>24</sup>

Belajar menurut The Liang Gie, seperti yang disalin dalm buku karangan Arijio, bahwa belajar berarti:

- a) Memperkuat kedudukan ekonomi dikemudian hari
- b) Menciptakan kesempatan untuk menjadi pemimpin dalam masyarakat

---

<sup>21</sup>Tulus Tu'u, *Op. cit*, hlm. 76.

<sup>22</sup>Syaiful Bahri Djamarah, *Interaksi Belajar Mengajar*, Rineka Cipta, Jakarta, 2000, hlm.

29.

<sup>23</sup>*Ibid*, hlm. 32.

<sup>24</sup>*Ibid*, hlm. 35.

c) Menimbulkan kepuasan bagi diri sendiri karena bertambah ilmu.<sup>25</sup>

## 2. Fungsi Prestasi Belajar

Menurut Zaenal Arifin fungsi prestasi belajar adalah:

- a) Prestasi belajar mempunyai indikator dan kontinuitas pengetahuan yang telah dikuasainya.
- b) Prestasi belajar sebagai pemuas ingin tahu, hal ini berdasarkan asumsi bahwa prestasi belajar sebagai tendensi keingintahuan dan merupakan umum bagi manusia.
- c) Prestasi belajar sebagai informasi dalam inovasi pendidikan.
- d) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern artinya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat produktifitas suatu lembaga pendidikan. Hal ini dengan asumsi bahwa kurikulum relevan dengan dijadikan tingkat rendahnya prestasi belajar dapat dijadikan indikator tingkat kesuksesan siswa dalam masyarakat.
- e) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator terhadap daya serap atau kecerdasan siswa.<sup>26</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi prestasi belajar untuk mengukur kecakapan atau pengetahuan peserta didik didalam memahami pelajaran atau untuk mengukur prestasi belajar siswa yang merupakan tujuan dari pembelajaran.

## 3. Jenis-jenis Prestasi Belajar

Kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa sebagaimana yang terurai di atas adalah mengetahui garis-garis besar indikator dari ketiga ranah tersebut. Adapun indikatornya adalah sebagai berikut:<sup>27</sup>

---

<sup>25</sup>Arijo, *Cara-cara Belajar yang Efisien*, Gajah Mada University Press, Yogyakarta, 1980, hlm. 9.

<sup>26</sup>Zaenal Arifin, *Evaluasi Intruksional Prinsip Teknik dan Metode*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 1988, hlm. 3-4.

<sup>27</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2003, hlm. 87.

a. Ranah Cipta (Kognitif)

- 1) Pengamatan dengan indikator siswa dapat menunjukkan, dapat membandingkan, dan dapat menghubungkan
- 2) Ingatan dengan indikatornya siswa dapat menyebutkan, dan dapat menunjukkan kembali
- 3) Pemahaman dengan indikatornya siswa dapat menjelaskan, dan dapat mendefinisikan dengan lisan sendiri.
- 4) Penerapan dengan indikatornya siswa dapat memberikan contoh, dan dapat menggunakan secara tepat
- 5) Analisis (pemeriksaan dan pemilahan secara teliti) dengan indikatornya siswa dapat menguraikan dan dapat mengklasifikasikan/memilah-milah.
- 6) Sintesis (membuat paduan baru dan utuh) dengan indikatornya siswa dapat menghubungkan, dapat menyimpulkan, dan dapat menggeneralisasikan (membuat prinsip umum).

b. Ranah Rasa (Afektif)

- 1) Penerimaan dengan indikatornya siswa menunjukkan sikap menerima dan menunjukkan sikap menolak
- 2) Sambutan dengan indikatornya siswa kesediaan berpartisipasi/terlibat dan kesediaan memanfaatkan
- 3) Apresiasi (sikap menghargai) dengan indikatornya siswa menganggap penting dan bermanfaat, menganggap indah dan harmonis dan mengagumi
- 4) Internalisasi (pendalaman) dengan indikatornya siswa mengakui dan meyakini dan mengingkari
- 5) Karakterisasi (penghayatan) dengan indikatornya siswa melembagakan/meniadakan dan menjelmakan dalam pribadi dan kehidupan sehari-hari.

c. Ranah Karsa (Psikomotor)

- 1) Keterampilan bergerak dan bertindak dengan indikatornya siswa mengkoordinasikan gerak mata, tangan, kaki dan anggota tubuh lainnya
- 2) Kecakapan ekspresi verbal dan nonverbal dengan indikatornya siswa mengucapkan dan membuat mimik dan gerakan jasmani.<sup>28</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa keberhasilan belajar (prestasi belajar) ditandai dengan perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku diawali dari proses perubahan, pemahaman dan sikap. Contoh para siswa yang berprestasi baik (dalam arti luas) dalam materi pendidikan Islam (PAI) misalnya sudah tentu akan lebih terampil dan rajin beribadah shalat, puasa, dan mengaji (aspek psikomotorik). Dia juga tidak akan segan-segan memberi pertolongan atau bantuan kepada orang yang memerlukan. Sebab, ia merasa memberi bantuan itu adalah kebajikan (aspek afektif), sedangkan perasaan yang berkaitan dengan kebajikan tersebut berasal dari pemahaman yang mendalam terhadap materi pendidikan agama Islam (PAI) yang ia terima dari gurunya (aspek kognitif).

#### 4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Belajar sebagai suatu aktifitas yang berlangsung melalui proses, banyak dipengaruhi oleh beberapa faktor, M. Ngalim Purwanto menyebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar ada dua yaitu faktor yang ada pada diri individu sendiri yang disebut faktor individual dan faktor yang ada di luar individu yang disebut faktor sosial.<sup>29</sup>

Lebih rinci lagi Sumadi Suryabrata menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar sebagai berikut:

- a. Faktor-faktor yang berasal dari luar diri pelajar, dapat digolongkan menjadi dua:

---

<sup>28</sup>*Ibid*, hlm. 151-152.

<sup>29</sup>M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, Remaja Rosdakarya, Bandung, 1985, hlm.

### 1) Faktor-faktor Non-Sosial

Yaitu faktor-faktor dari luar anak itu sendiri serta bentuk kehidupan lainnya, meliputi keadaan alam, seperti udara, waktu, tempat dan sebagainya. Juga alat-alat perlengkapan misalnya keadaan gedung, sarana, fasilitas pendidikan, media masa dan alat-alat yang sejenis. Semua itu berpengaruh terhadap belajar seseorang.

### 2) Faktor-faktor Sosial

Faktor-faktor sosial yaitu faktor manusia itu sendiri dan selain dirinya, baik kedatangannya itu langsung atau tidak langsung. Faktor-faktor ini terdiri dari:

#### a. Representasi (wakilnya) manusia.

Maksudnya sesuatu yang dianggap dapat mewakili kehadiran manusianya (seseorang) sehingga mempengaruhi anak dalam belajarnya, misalnya: Potret, tulisan, pakaiannya, rekaman suara dan sebagainya.

#### b. Manusia

Kehadiran seseorang kedalam situasi siswa yang dalam proses dan hasil belajar. Seseorang yang belajar tidak lepas dari pengaruh sosial lainnya, baik positif maupun negatif.<sup>30</sup>

#### b. Faktor-faktor yang berasal dari dalam diri peserta didik, dapat digolongkan lagi menjadi dua yaitu:

##### 1) Faktor Fisiologis

Meliputi kondisi jasmani, termasuk kondisi indera terutama penglihatan dan pendengaran. Kondisi jasmani yang sehat dan bugar akan lain pengaruhnya dengan kondisi yang kurang sehat maupun kelelahan.<sup>31</sup>

---

<sup>30</sup>Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 1999, hlm. 233-234.

<sup>31</sup>Sardiman A.M, *Interaksi Belajar Mengajar*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2000, hlm. 37.

## 2) Faktor psikologis

Meliputi perhatian, pengamatan, tanggapan, imajinasi, ingatan, pikiran, perasaan dan motif-motif. Faktor psikologi memberikan landasan dan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan belajar secara optimal.<sup>32</sup> Faktor psikologi ada yang positif yaitu sebagai pendorong, antara lain: adanya sifat ingin tahu, kreatif, ingin mendapat simpati, ingin memperbaiki kegagalan dan lain-lain. Sedang faktor psikologis yang menghambat antara lain karena tujuan belajar yang tidak jelas dan kurang minat dalam belajar.<sup>33</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar ditentukan adanya struktur tubuh, panca indra (indra penglihatan, indra penciuman, indra pendengaran, indra peraba, dan indra perasa) yang semuanya bisa terlaksana, apabila siswa memperhatikan dan memelihara kesehatan tubuhnya. Keadaan fisik yang lemah dapat menjadi penghalang bagi siswa dalam menyelesaikan program studinya.

## D. Aqidah Akhlak

### 1. Pengertian Aqidah Akhlak

Secara etimologi (*lughat*) aqidah berasal dari kata "*aqada-ya'qidu-aqdan-aqidatun*" berarti setepuk, ikatan perjanjian dan kokoh.<sup>34</sup> Kata depan '*aqdan*' tersebut menurut Mahmud Yunus dalam kamus Al-Quran adalah *Al-Jam'u Bain Athraf Al-Sya'i* yang artinya menyatukan atau mengikat dua ujung dari sesuatu kata tersebut terkadang digunakan untuk ikatan yang bersifat fisik seperti ikatan tali dan ikatan bangunan; dan terkadang digunakan untuk ikatan yang bersifat maknawi (batin), seperti ikatan jual beli, ikatan perjanjian, ikatan pernikahan dan sebagainya.<sup>35</sup>

---

<sup>32</sup>*Ibid*, hlm. 38.

<sup>33</sup>Sumadi Suryabrata, *Op. cit*, hlm. 288.

<sup>34</sup>Yunahar Ilyas, *Kuliah Aqidah Islam*, LPPi, Yogyakarta, 2005, hlm. 1.

<sup>35</sup>Mahmud Yunus, *Kamus Al-Qur'an*, Al-Ma'arif, Bandung, 1998, hlm. 15.

Kata *'aqdan* ini dapat dibedakan dengan kata *rabth* yang berarti ikatan, tapi yang mudah diurai, seperti ikatan rambut atau sanggul wanita, ikatan baju dan sebagainya sedangkan ikatan dalam akad adalah ikatan yang kokoh, kuat dan tidak mudah dibuka karena jika dibuka atau diurai akan timbul dampak yang merugikan.<sup>36</sup>

Adapun arti aqidah secara terminologi, menurut Syeh Hasan Al-Bana yang dikutip oleh Yunahar Ilyas, mengartikan aqidah sebagai sesuatu yang mengharuskan hati anda membenarkannya yang membuat hati tenang karenanya, tenang kepadanya dan menjadi kepercayaan anda, bersih dari kebimbangan dan keraguan.<sup>37</sup> Dalam definisi lain aqidah adalah sesuatu yang mengharuskan hati membenarkannya yang membuat jiwa tenang, tenang kepadanya dan yang menjadi kepercayaan yang bersih dan kebimbangan dan keraguan.<sup>38</sup>

Sedangkan akhlak adalah jamak dari khuluq yang berarti adat kebiasaan, perangai, tabi'at, watak, adab, atau sopan santun dan agama.<sup>39</sup> Akhlak juga merupakan kemampuan jiwa untuk melahirkan suatu perbuatan secara spontan, tanpa pemikiran atau pemaksaan. Sering pula yang dimaksud akhlak adalah semua perbuatan yang lahir atas dorongan jiwa berupa perbuatan baik atau buruk.<sup>40</sup>

Menurut Imam Ghozali dalam kitab *Ihya' Ulum Al Din*, beliau menyebutkan:

الْخُلُقُ عِبَارَةٌ عَنْ هَيْئَةٍ فِي النَّفْسِ رَاسِحَةٌ عَنْهَا تَصْدُرُ الْأَفْعَالُ بِسُهُولَةٍ وَيَسْرٍ مِنْ  
غَيْرِ حَاجَةٍ إِلَى فِكْرٍ وَرُؤْيَةٍ

Artinya: "*Al-Khulk* adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan (macam-macam) atau keinginan untuk berbuat

<sup>36</sup>Abudin Nata, *Aqidah Akhlak*, Dirjen Binbaga Islam, Jakarta, 1996, hlm. 3

<sup>37</sup>Yunahar Ilyas, *Loc. Cit.*

<sup>38</sup>Abudin Nata, *Op.Cit.*, hlm. 59.

<sup>39</sup>Suwito, *Filsafat Pendidikan Akhlak*, Belukar, Yogyakarta, 2004, hlm. 64.

<sup>40</sup>*Loc. Cit.*

*dengan gampang dan mudah, tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan*<sup>41</sup>

Pada hakikatnya akhlak adalah suatu kondisi atau sifat yang telah meresap dalam jiwa dan menjadi kepribadian, sehingga timbullah berbagai macam perbuatan dengan cara spontan dan mudah tanpa dibuat-buat dan tanpa melalui pemikiran.<sup>42</sup>

Apabila antara dua term yaitu Aqidah Akhlak dikaitkan maka dapat dipahami bahwa keduanya merupakan satu kesatuan yang saling terkait. Aqidah lebih menekankan pada keyakinan hati terhadap Allah SWT dan akhlak merupakan suatu perbuatan dengan ajaran-ajaran yang diyakininya.<sup>43</sup>

Dari penjelasan di atas bahwa tujuan pembelajaran Aqidah Akhlak adalah agar siswa dapat memahami, menghayati, meyakini tentang kebenaran agama Islam sehingga terbentuk sebuah pribadi muslim yang paripurna guna untuk melanjutkan tujuan risalah. Dengan demikian pendidikan Aqidah Akhlak dapat diartikan upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, dan mengimani Allah SWT dan merealisasikannya dalam perilaku akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman dan pembiasaan. Dalam kehidupan masyarakat yang majemuk dalam bidang keagamaan, pendidikan ini juga diarahkan pada peneguhan aqidah disatu sisi dan peningkatan toleransi serta saling menghormati dengan penganut agama lain dalam rangka menunjukkan kesatuan dan persatuan bangsa.<sup>44</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, dengan bekal ilmu akhlak, orang dapat mengetahui batas mana yang baik dan batas mana yang dilarang, juga dapat menempatkan sesuatu pada tempatnya. Orang yang berakhlak

---

<sup>41</sup> Al-Ghozali, *Ihya' Ulum Ad-Din III, Dar Al-Ihya' Al-Kutubi Al-Arabiyah*, hlm. 52

<sup>42</sup> Asmarawan As, *Pengantar Studi Akhlak*, Rajawali Pers, Jakarta, 1992, hlm. 3

<sup>43</sup> *Ibid*, hlm. 10.

<sup>44</sup> Ahmad Amin, et, al, *Dasar-Dasar Pendidikan Agama Islam*, IKIP Press, Semarang, 1997, hlm. 152.

dapat memperoleh irsyad, taufik, dan hidayah sehingga bahagia di dunia dan akhirat.

## 2. Tujuan dan Fungsi Aqidah Akhlak

Adapun tujuan mata pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah adalah:

- 1) Memperkenalkan kepada murid kepercayaan yang benar yang menyelamatkan mereka dari siksaan Allah. Juga memperkenalkan tentang rukun iman, taat kepada Allah dan beramal baik untuk kesempurnaan iman mereka.
- 2) Agar siswa memiliki pengetahuan, penghayatan dan kemauan yang kuat untuk mengamalkan akhlak yang baik dan meninggalkan akhlak yang buruk baik dalam hubungannya dengan Allah, dengan dirinya sendiri, dengan sesama manusia maupun dengan lingkungan sehingga menjadi manusia yang berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.
- 3) Menanamkan dalam jiwa anak beriman kepada Allah, malaikat, kitab-kitab Allah, rasul-Nya tentang hari kiamat.<sup>45</sup>

Sedangkan fungsi mempelajari bidang studi aqidah akhlak menurut Zakiyah Daradjat, dkk adalah:

- c. Mendorong agar siswa meyakini dan mencintai Aqidah Islam
- d. Mendorong siswa untuk benar-benar yakin dan takwa kepada Allah SWT
- e. Mendorong siswa untuk mensyukuri nikmat Allah SWT
- f. Menumbuhkan pembentukan kebiasaan dan berakhlak mulia dan beradat kebiasaan yang baik<sup>46</sup>

Adapun fungsi mempelajari Aqidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah sebagai penunjang program pendidikan adalah:<sup>47</sup>

---

<sup>45</sup>Mubasyaroh, *Materi dan Pembelajaran Aqidah Akhlak*, STAIN Press, Kudus, 2008, hlm. 34.

<sup>46</sup>Zakiyah Daradjat, et, al, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*, Bumi Aksara, Jakarta, 1995, hlm. 135.

- a. Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketaqwaan siswa kepada Allah SWT yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Madrasah Tsanawiyah berfungsi untuk mengembangkan keimanan dan ketaqwaan peserta didik kepada Allah SWT yang telah ditanamkan di dalam lingkungan keluarga sehingga nilai-nilai keimanan dan ketaqwaan tersebut berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangan mereka.
- b. Perbaikan, yaitu memperbaiki kesalahan-kesalahan dalam keyakinan pemahaman dan pengalaman ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Madrasah Tsanawiyah berfungsi untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan atau kelemahan yang ada pada peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman akhlak mereka dalam kehidupan sehari-hari. Di Madrasah Tsanawiyah peserta didik diberikan kesempatan dan dorongan untuk memperbaiki kesalahan yang ada pada peserta didik. Sebagai contoh jika ada peserta didik yang keyakinan aqidahnya kurang tepat atau sikap dan tingkah lakunya tidak mencerminkan sikap yang benar menurut ajaran Islam maka guru di Madrasah Tsanawiyah terutama guru mata pelajaran Aqidah Akhlak harus memperbaiki kesalahannya dengan memberikan bimbingan dan motivasi yang tepat sehingga kesalahan itu tidak terjadi lagi.<sup>48</sup>
- c. Pencegahan, yaitu untuk menjaga hal-hal yang negatif dari lingkungan peserta didik atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya dalam bentuk manusia Indonesia seutuhnya. Di sini peserta didik diberikan contoh tentang hal-hal yang negatif dan akibat dari pengaruh lingkungannya atau budaya asing yang tidak sesuai dengan ajaran Islam dan kepribadian bangsa Indonesia. Peserta didik diberi motivasi atau dorongan untuk

---

<sup>47</sup> Abuddin Nata, *Akhlaq Tasawuf*, Rajawali Press, Jakarta, 2000, hlm. 31

<sup>48</sup> *Ibid.*, hlm. 32.

memahami keyakinan yang benar menurut ajaran Islam serta sikap dan tingkah laku yang Islami.<sup>49</sup>

- d. Pengajaran adalah penyampaian informasi dan pengetahuan tentang keimanan dan akhlak. Penjelasan guru kepada peserta didik tentang keimanan yang tepat menurut ajaran Islam sangat penting. Dari lubuk hati yang paling dalam yang didasari dengan keimanan yang teguh akan terpancar sikap, perbuatan dan akhlak yang terpuji. Untuk mendapatkan akhlak yang terpuji perlu dijalin kerjasama antara rohani dan jasmani aatau batin dan lahir. Dorongan batin akan dapat mempengaruhi gerakan lahir. Sehingga dapat dikatakan bahwa gerakan anggota badan adalah berdasarkan komando dari batin, kecuali gerakan refleks seperti gerakan seseorang yang terkejut, gerak refleks kelopak mata dan sebagainya. Untuk menjaga akhlak supaya tetap baik, maka harus dijaga sumbernya yaitu rohani dan batin. Cara menjaganya dapat ditempuh dengan melalui pendidikan tentang keimanan, motivasi serta nasehat-nasehat yang baik. Selain itu batin harus selalu mendorong untuk membiasakan melakukan perbuatan-perbuatan yang baik dan menahan dari nafsu yang mengajak kepada perbuatan yang jahat.<sup>50</sup>

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi mempelajari Aqidah Akhlak sangat besar fungsinya, yakni membentuk manusia yang berakhlakul karimah dan menjadi manusia *insan kamil*.

### 3. Ruang Lingkup Aqidah Akhlak

Pelajaran Aqidah Akhlak di Madrasah Tsanawiyah berisi bahan pelajaran yang dapat mengarahkan pada pencapaian kemampuan dasar peserta didik untuk dapat memahami rukun iman secara ilmiah serta pengalaman dan pembiasaan berakhlak Islami. Untuk dapat dijadikan landasan perilaku dalam kehidupan sehari-hari serta sebagai bekal untuk

---

<sup>49</sup> *Ibid.*, hlm. 32.

<sup>50</sup> Nasrun Rusli, et, al, *Op. cit*, hlm. 8

jenjang pendidikan berikutnya. Ruang lingkup pelajaran Aqidah Akhlak meliputi:

- 1) Akhlak manusia terhadap Allah SWT atau hubungan vertikal, mencakup segi aqidah, yang meliputi ; iman kepada Allah, malaikat-malaikatnya, rasul-rasulnya, kitab-kitabnya, hari akhirat dan qadha qodharnya, ridho terhadap qadha dan qhadar.
- 2) Akhlak manusia terhadap sesama manusia atau hubungan horizontal, membahas tentang sifat-sifat terpuji, yaitu ciri-ciri akhlak Islamiah yang meliputi ; qanaah, zuhud, tabah, sabar, istiqomah, tasamuh, sifat-sifat tercela, membahas dan menyimpulkan tentang musyrik, rasa iri, dengki (hasad), sombong dan tamak
- 3) Akhlak manusia terhadap lingkungan hidup membahas dan menyimpulkan tentang flora dan fauna.<sup>51</sup>

Dari uraian di atas dapat disimpulkan oleh peneliti, bahwa ruang lingkup aqidah Akhlak meliputi hubungan *habluminnallah wa hablumminannas* yang semua menuju kebahagiaan dunia dan kebahagiaan akherat.

#### 4. Pembelajaran Mata Pelajaran Aqidah Akhlak

Dalam kegiatan pembelajaran yang dapat mencapai tujuan, hendaknya perlu dilakukan strategi dalam pembelajaran, dalam hal ini adalah penggunaan metode dengan tepat. Misalnya pada pembelajaran mata pelajaran Aqidah Akhlak, yaitu:

##### a) Metode Sosio-Drama dan Bermain Peran

Metode sosio drama dan bermain peranan merupakan teknik mengajar yang banyak kaitannya dengan pendemostrasian kejadian-kejadian yang bersifat sosial.<sup>52</sup>

---

<sup>51</sup>*Ibid*, hlm. 10.

<sup>52</sup>Basyiruddin Utsman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, Ciputat Press, Jakarta, 2002, hlm. 51.

Keunggulan metode sosio drama dan bermain peranan ini adalah :

- 1) Siswa terlatih untuk dapat mendramatisasikan sesuatu dan juga melatih keberanian mereka.
- 2) Kelas akan menjadi hidup.
- 3) Siswa dapat menghayati sesuatu peristiwa sehingga mudah mengambil suatu kesimpulan berdasarkan penghayatannya sendiri.<sup>53</sup>

Adapun kelemahan metode ini adalah:

- 1) Banyak menyita waktu atau jam pelajaran.
- 2) Memerlukan persiapan yang teliti dan matang.
- 3) Kadang-kadang siswa berkeberatan untuk melakukan peranan yang diberikan karena alasan psikologis.<sup>54</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran pada prinsipnya merupakan metode untuk menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas/pertemuan, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi agar peserta memberikan penilaian terhadap peran tersebut.

#### b) Metode Keteladanan

Metode keteladanan adalah metode yang memberikan contoh-contoh konkrit tentang figur para tokoh kepada peserta didik yang akan ditiru orang lain.<sup>55</sup> Metode ini untuk memberi contoh teladan yang baik kepada siswa agar mereka dapat berkembang baik secara fisik, mental dan akhlak yang baik dan benar.

Keunggulan dari metode ini adalah:

- 1) Memudahkan siswa dalam menerapkan ilmu yang dipelajarinya

---

<sup>53</sup>*Ibid*, hlm. 51-52.

<sup>54</sup>*Ibid*, hlm. 52.

<sup>55</sup>Armai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, Ciputat Pers, Jakarta, 2002, hlm. 117.

- 2) Keteladanan dalam lingkungan sekolah dan masyarakat maka akan tercapai situasi yang baik
- 3) Tercipta hubungan harmonis antara guru dan siswa
- 4) Secara tidak langsung guru dapat menerapkan ilmu yang diajarkannya
- 5) Mendorong guru untuk selalu berbuat baik karena akan dicontoh oleh siswa-siswanya.<sup>56</sup>

Kelemahan dari metode ini adalah:

- 1) Jika figur yang mereka contoh tidak baik, maka mereka cenderung untuk mengikuti tidak baik
- 2) Jika teori tanpa praktik akan menimbulkan verbelisme.<sup>57</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa untuk mendidik atau mengajar akhlak, karena untuk pelajaran akhlak dituntut adanya contoh teladan dari pihak pendidik/guru itu sendiri. Lebih-lebih bagi anak MTs/SMP, yang masih di dominasi oleh sifat-sifat imitasinya (serba meniru) terhadap apa yang didengar, dan di buat oleh orang-orang dewasa yang ada di sekitarnya. selain itu Keteladanan memberikan kontribusi yang sangat besar juga dalam pendidikan ibadah, Kesenian, dan lain-lain

#### c) Metode Diskusi

Metode diskusi adalah suatu cara mempelajari materi pelajaran dengan memperdebatkan masalah yang timbul dan saling mengadu argumentasi secara rasional dan obyektif.<sup>58</sup>

Keunggulan metode diskusi ini adalah

- 1) Suasana kelas menjadi bergairah.
- 2) Dapat menjalin hubungan sosial antar individu siswa.
- 3) Hasil diskusi dapat dipahami oleh siswa karena mereka secara aktif mengikuti perdebatan yang berlangsung dalam diskusi.

---

<sup>56</sup>*Ibid*, hlm. 122-123.

<sup>57</sup>*Ibid*, hlm. 123.

<sup>58</sup>Basyiruddin Utsman, *Op. Cit*, hlm. 36.

- 4) Melatih siswa untuk disiplin dan menghargai pendapat orang lain.<sup>59</sup>

Kelamahan-kelemahan metode diskusi adalah

- 1) Tidak dapat dipakai pada kelompok yang besar
- 2) Peserta diskusi mendapat informasi yang terbatas
- 3) Dapat dikuasi orang-orang yang suka berbicara.<sup>60</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa metode diskusi dalam belajar adalah suatu cara penyajian/ penyampaian bahan pelajaran dimana guru memberikan kesempatan kepada para siswa/ kelompok-kelompok siswa yang mengadakan pembicaraan ilmiah guna mengumpulkan pendapat, membuat kesimpulan atau menyusun berbagai alternatif pemecahan atas suatu masalah.

d) Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab ialah penyampaian pesan pengajaran dengan cara mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan siswa memberikan jawaban atau sebaliknya siswa diberi kesempatan bertanya dan guru menjawab pertanyaan.<sup>61</sup>

Keunggulan metode ini adalah

- 1) Kelas akan menjadi hidup.
- 2) Siswa terlatih berani mengemukakan pertanyaan atau jawaban.
- 3) Dapat mengaktifkan resitasi siswa terhadap pelajaran yang telah lalu.<sup>62</sup>

Sedangkan kelemahan metode ini adalah:

- 1) Dapat menimbulkan beberapa masalah baru
- 2) Mudah menyimpang dari pokok persoalan
- 3) Anak didik terkadang merasa takut memberikan jawaban atas pertanyaan yang diajukan kepadanya.<sup>63</sup>

---

<sup>59</sup>*Ibid*, hlm. 37.

<sup>60</sup>Syaiful Bhari Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, Rineka Cipta, Jakarta, 1997, hlm. 199.

<sup>61</sup>Basyiruddin Utsman, *Op. Cit*, hlm. 43.

<sup>62</sup>*Ibid*, hlm. 43-44.

<sup>63</sup>Syaiful Bhari Djamarah, *Op. Cit*, hlm. 203..

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa metode ini dimaksudkan untuk meninjau pelajaran yang lalu agar para murid memusatkan lagi perhatiannya tentang sejumlah kemajuan yang telah dicapai sehingga dapat melanjutkan pada pelajaran berikutnya dan untuk merangsang perhatian murid. Metode ini dapat digunakan sebagai persepsi, selingan, dan evaluasi.

e) Metode Resitasi

Metode resitasi adalah cara menyajikan bahan pelajaran dimana guru memberikan sejumlah tugas terhadap murid-muridnya untuk mempelajari sesuatu kemudian mereka disuruh untuk mempertanggungjawabkan. Metode ini populer dengan sebutan pekerjaan rumah.<sup>64</sup>

Kelebihan metode ini adalah:

- 1) Pengetahuan yang diperoleh murid banyak berhubungan dengan minat dan banyak berguna untuk hidup mereka dan akan lebih lama diingat.
- 2) Apabila tugas tersebut dalam bentuk kelompok, murid dapat saling bekerja sama dan saling membantu.
- 3) Murid berkesempatan memupuk perkembangan dan keberanian berkreaitif, berinisiatif, bertanggung jawab dan berdiri sendiri.<sup>65</sup>

Adapun kekurangan pada metode ini adalah:

- 1) Tugas rumah sering dikerjakan oleh orang lain, sehingga murid tidak tahu apa yang harus dikerjakan.
- 2) Tugas yang sukar dapat mempengaruhi ketenangan mental murid.
- 3) Sukar memberikan tugas yang sesuai dengan perbedaan individual dan murid suka menyalin pekerjaan teman.<sup>66</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa metode ini menekankan pada pemberian tugas oleh guru kepada anak

---

<sup>64</sup>Armai Arief, *Op. Cit*, hlm. 164.

<sup>65</sup>*Ibid*, hlm. 166

<sup>66</sup>*Ibid*, hlm. 166-167.

didik untuk menyelesaikan sejumlah kecakapan, keterampilan tertentu.

#### **E. Penelitian Terdahulu**

1. Hasil penelitian dari Cicik Rohmatuluma, dengan judul "*Implementasi Cooperative learning melalui Strategi Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Asmaul Husna pada Siswa Kelas IV A MI Sunan Kalijogo di Malang*". Penelitian ini berisi tentang pembelajaran kooperatif melalui strategi crossword puzzle terbukti dapat meningkatkan motivasi belajar akidah akhlak khususnya materi Asmaul Husna pada siswa kelas IV A MI Sunan Kalijogo di Malang. Hal ini dapat diketahui dari hasil evaluasi yang menunjukkan peningkatan pada materi Asmaul Husna yang semula nilai rata-rata pretes sebesar 64,8, pada siklus I sebesar 72,4 dan pada siklus II sebesar 78. sedangkan bukti dari data kualitatif yang menjelaskan keantusiasan siswa terhadap strategi pembelajaran tersebut, tertanamnya rasa kekeluargaan, kebersamaan, dan kesosialan yang tinggi terhadap manusia, suasana kelas menjadi lebih hidup, dan pengalaman siswa menjadi bertambah interaksi siswa dari kelas laki-laki, perempuan dan campuran dengan guru, teman sebaya dan dengan lawan jenis.<sup>67</sup>
2. Hasil penelitian skripsi Ria Safinatur Rohmah, dengan judul "*Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe student teams achievement divisions dalam meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas XI di MAN Malang P*". Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil penelitian tindakan kelas telah diperoleh data tentang peningkatan keaktifan dan prestasi belajar siswa dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe student team achievement division (STAD) dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa kelas XI IPS 2 MAN Malang 1 pada mata pelajaran sejarah. Secara keseluruhan terjadi

---

<sup>67</sup> Cicik Rohmatuluma, *Implementasi Cooperative Learning melalui Strategi Crossword Puzzle dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Asmaul Husna pada Siswa Kelas IV A MI Sunan Kalijogo di Malang*, Skripsi (UIN Malang: Program Strata 1 Fak Tarbiyah UIN Malang 2009)

peningkatan keaktifan dan prestasi belajar siswa dengan cukup baik walaupun siswa belum mencapai nilai 100 namun rata-rata nilai sudah melebihi KKM, dimana dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe student team achievement divisions dapat meningkatkan presentasi kelas khususnya bagi guru, yang mana presentasi kelas ini memberi kesadaran pada siswa bahwa mereka harus benar-benar memperhatikan.<sup>68</sup>

#### **F. Kerangka Berfikir**

Pembelajaran *cooperative* merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara 4 sampai 6 orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan (*reward*), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian, setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan mempunyai motivasi untuk keberhasilan kelompok, sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompok.

Penerapan model pembelajaran aktif dalam pembelajaran Aqidah Akhlak tersebut diharapkan dapat memudahkan siswa untuk menerima materi yang diajarkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal, pembelajaran yang sebelumnya membosankan bagi siswa dan terkesan biasa-biasa saja kini dapat beralih peran menjadi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mengena pada siswa, menumbuhkan kemampuan kerja sama, berpikir kritis, dan mengembangkan sikap sosial, serta dapat

---

<sup>68</sup> Ria Safinatur Rohmah, *Penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe student teams achievement divisions dalam meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah kelas XI di MAN Malang I*, Skripsi (UIN Malang: Program Strata 1 Fak Tarbiyah UIN Malang 2008)

meningkatkan motivasi, hasil belajar, dan penyimpanan materi pelajaran yang lebih lama terhadap siswa. Karena siswa dihadapkan pada situasi yang beda dari sebelumnya sehingga dari pengalaman tersebut siswa bisa menemukan pengetahuan baru.

Oleh karena itu, penerapan pembelajaran kooperatif melalui strategi teka-teki silang dalam meningkatkan prestasi belajar Aqidah Akhlak dimaksudkan para siswa dapat belajar menerima perbedaan pendapat dan bekerjasama dengan teman yang berbeda latar belakangnya. Selama kerja kelompok, tugas anggota kelompok adalah mencapai ketuntasan.

#### **G. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.<sup>69</sup> Hipotesis ini kumpulan jawaban sementara yang belum final, artinya masih akan dibutuhkan kebenarannya.

Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah: “Ada pengaruh positif antara *cooperative learning* tipe *crossword puzzle* terhadap prestasi belajar siswa siswa pada mata pelajaran Aqidah Ahlak di MTs Maslahul Falah Undaan Kudus”. Artinya Ada pengaruh *Cooperative Learning* tipe *Crossword Puzzle* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Aqidah Akhlak.

---

<sup>69</sup> *Ibid.*, hlm. 96.