

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

Pada BAB II ini akan diuraikan mengenai landasan teori yang menjadi dasar pokok permasalahan penelitian, tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang pernah dilakukan sebelumnya, serta kerangka berpikir penelitian.

#### **A. Media Visual**

##### **1. Pengertian media visual**

Dalam Bahasa latin, media disebut medius yang berarti harfiah, tengah, perantara, atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa Arab, media berarti perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>1</sup> Kata media merupakan jamak dari kata mediun yang berarti perantara atau pengantar. Media merupakan sarana yang menyalurkan informasi belajar.<sup>2</sup>

Gerlach & Ely mengatakan yang dikutip oleh Arsyad bahwa Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi,

---

<sup>1</sup>Adib Bisri & Munawwir A. Fatah, *Kamus Al-Bisri : Indonesia Arab –Arab Indonesia*, (Surabaya: Pustaka Progresif, 1999), hal. 208

<sup>2</sup> Yusufhadi Miyarso, dkk, *Teknologi Komunikasi Pendidikan*, ( Jakarta: Rajawali, 1986), hal. 46

atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.<sup>3</sup>

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Secara umum, media adalah perantara yang digunakan untuk menyebar, membawa atau menyampaikan suatu pesan dan gagasan kepada penerima.<sup>4</sup> Secara luas, media pembelajaran diartikan sebagai orang, bahan, alat atau kejadian yang memantapkan kondisi serta memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan keterampilan maupun sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media.<sup>5</sup> Sementara AECT mengatakan yang dikutip oleh Hamzah :

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi. Apabila dikaitkan dengan kegiatan pembelajaran maka media dapat diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pendidik ke peserta didik.<sup>6</sup>

Media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada penerima pesan tersebut. Penggunaan media pengajaran dapat membantu pencapaian keberhasilan belajar. Ditegaskan oleh Danim bahwa hasil penelitian

---

<sup>3</sup> Azhar Arsyad, *Bahasa Arab dan Metode Pembelajarannya*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), hal. 74

<sup>4</sup> *Ibid*, hal. 74

<sup>5</sup> Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, Surakarta: UNS Press, 2008, hal. 2

<sup>6</sup> Hamzah B. Uno, *Profesi Kependidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), hal. 113

telah banyak membuktikan efektivitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar mengajar di kelas, terutama dalam hal peningkatan prestasi siswa. Terbatasnya media yang dipergunakan dalam kelas diduga merupakan salah satu penyebab lemahnya mutu belajar siswa.<sup>7</sup>

Media grafis termasuk dalam kategori media visual. Media grafis berfungsi untuk menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Saluran yang dipakai adalah indra penglihatan. Pesan yang akan disalurkan diubah ke dalam simbol-simbol komunikasi visual. Secara khusus media grafis berfungsi untuk menarik perhatian, memperjelas gagasan, mengilustrasikan fakta yang mungkin cepat dilupakan atau diabaikan bila tidak digrafiskan.<sup>8</sup>

Media berbasis visual (image atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan. Selain dapat menumbuhkan minat siswa, visual juga dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi lebih efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada bagian yang bermakna dan

---

<sup>7</sup> Nunu Mahnun, *Media Pembelajaran: Kajian Terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran*, Jurnal Pemikiran Islam Vol. 37 No. 1 Januari-Juni 2012, hal. 27

<sup>8</sup> Arief Sadiman dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta PT Raja Grafindo, 2003), hal. 6

siswa harus berinteraksi dengan visual (image) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.<sup>9</sup>

Media gambar dapat menampilkan materi pelajaran secara visual melalui pembuatan transparansi yang dibuat oleh guru atau dengan cara mengambil gambar-gambar dari sumber lainnya (buku atau majalah) sesuai dengan materi yang akan dibahas. Dengan penggunaan media gambar, diharapkan penyampaian materi pengajaran menjadi lebih jelas dan lebih mudah dicerna karena membantu peserta didik belajar dengan menggunakan indera penglihatan, disamping itu pembelajaran akan lebih meningkatkan daya Tarik peserta didik.<sup>10</sup>

## **2. Macam-macam Media Visual**

Media visual atau media grafis terdiri dari beberapa jenis, yakni:

### **1. Bagan**

Istilah bagan meliputi berbagai jenis media grafis diantaranya adalah peta, grafik, lukisan, diagram, poster dan kartun. Terkait dengan ini, bagan adalah kombinasi antara media grafis dan

---

<sup>9</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 91

<sup>10</sup>Yuswanti, *Penggunaan Media gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS di Kelas IV SD PT. Lestari Tani Teladan (LTT) Kabupaten Donggala*, Jurnal Kreatif Tadulako Online Vol. 3 No. 4, tanpa tahun, hal. 186

gambar yang dirancang untuk memvisualisasikan secara logis dan teratur mengenai fakta pokok atau gagasan.<sup>11</sup>

Fungsi pokok dari bagan adalah menyajikan ide-ide atau konsep-konsep secara visual yang sulit jika disampaikan secara tertulis atau lisan saja. Bagan juga memberikan ringkasan penting dari suatu presentasi.<sup>12</sup>

## 2. Diagram

Diagram adalah suatu gambaran sederhana yang dirancang untuk memperlihatkan hubungan timbal balik terutama dengan menggunakan garis. Bisa dikatakan diagram lebih unggul daripada bagan. Diagram yang baik adalah yang sangat sederhana, yakni hanya bagian-bagian terpenting saja yang diperhatikan. Diagram lebih sulit dibaca daripada bagan, karena hanya terdiri atas sebuah garis baik itu sebuah garis besar dari objek nyata maupun sebuah sketsa penampang memotong dari suatu objek. Misalnya silinder dari sebuah kendaraan bermotor, organ tubuh yang vital, pegunungan, bumi dan lain sebagainya.<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> Nana Sudjana, *Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya*, ( Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2005), hal. 27

<sup>12</sup> Arief Sadiman dkk, *Media Pendidikan....*, hal. 35

<sup>13</sup> Nana Sudjana, *Media Pengajaran....*, hal. 33

### 3. Grafik

Grafik didefinisikan sebagai penyajian data berangka. Suatu tabel gambar dapat mempunyai nilai informasi, namun grafik dari data yang sama mampu menggambarkan inti dari informasi yang lebih efektif. Lebih jauh, grafik menggambarkan hubungan penting dari suatu data. Grafik merupakan keterpaduan yang lebih menarik dari sejumlah tabulasi data yang tersusun dengan baik.<sup>14</sup>

Fungsi grafik adalah untuk menggambarkan data kuantitatif secara teliti, menerangkan perkembangan atau perbandingan sesuatu objek atau peristiwa yang saling berhubungan secara singkat dan jelas. Berbeda dengan bagan, grafik disusun berdasarkan prinsip-prinsip matematik dan menggunakan data-data komparatif.<sup>15</sup>

### 4. Poster

Poster tidak hanya mampu menyampaikan kesan tertentu tetapi juga mempengaruhi dan memotivasi tingkah laku orang yang akan melihatnya. Poster berfungsi mempengaruhi orang-orang membeli produk baru dari suatu perusahaan, serta untuk mengikuti suatu program. Keluarga berencana atau untuk menyayangi binatang dapat dituangkan lewat poster.<sup>16</sup> Poster yang baik harus dinamis dan menonjolkan kualitas. Poster harus sederhana, tidak

---

<sup>14</sup> *Ibid*, hal. 39

<sup>15</sup> Arief Sadiman dkk, *Media Pendidikan...*, hal.40

<sup>16</sup> *Ibid*, hal. 46

memerlukan pemikiran pengamat secara rinci namun kuat untuk menarik perhatian. Karena bila tidak seperti itu, akan hilang kegunaannya.<sup>17</sup>

#### 5. Kartun

Kartun adalah gambaran dalam bentuk lukisan atau karikatur tentang orang, gagasan maupun situasi yang didesain untuk mempengaruhi opini masyarakat.<sup>18</sup> Kartun sebagai salah satu komunikasi grafis adalah suatu gambar interpretatif yang menggunakan simbol-simbol untuk menyampaikan sesuatu pesan secara cepat dan ringkas atau suatu sikap terhadap orang, situasi, maupun kejadian-kejadian tertentu.<sup>19</sup>

#### 6. Komik

Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita urut yang dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk menghibur para pembaca.<sup>20</sup>

#### 7. Media Proyeksi Diam

Media jenis ini mempunyai persamaan dengan media grafis, dalam arti menyajikan rangsangan-rangsangan visual. Perbedaannya, media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media

---

<sup>17</sup> Nana Sudjana, *Media Pengajaran...*, hal. 51

<sup>18</sup> *Ibid*, hal. 58

<sup>19</sup> Arief Sadiman dkk, *Media Pendidikan...*, hal.45

<sup>20</sup> Nana Sudjana, *Media Pengajaran...*, hal. 64

yang bersangkutan. Contohnya slide, over head projector (OHP), in focus, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.<sup>21</sup>

## **B. Hasil Belajar**

### **1. Pengertian Hasil Belajar**

Banyak para ahli yang menyebutkan tentang pengertian hasil belajar, diantaranya adalah:

1. Menurut Winkel, hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.<sup>22</sup>
2. Menurut A.J. Romizowki, hasil belajar merupakan keluaran (*output*) dari suatu sistem pemrosesan masukan (*input*).<sup>23</sup>
3. Menurut Abdurrahman, hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, belajar itu sendiri merupakan suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.<sup>24</sup>
4. Menurut Nana Soedjana, hasil belajar adalah hasil yang diperoleh dengan kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktifitas dalam belajar.<sup>25</sup>

---

<sup>21</sup>Lasia Agustina, *Pengaruh Penggunaan Media Visual dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika*, Jurnal Formatif Vol. 1 No. 3, tanpa tahun, hal. 239

<sup>22</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal. 45

<sup>23</sup> Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2009), hal. 14

<sup>24</sup> *Ibid*



Menurut Sugihartono dkk dalam Novian Ardi Wiyani, tidak semua perubahan tingkah laku siswa dikategorikan sebagai hasil dari pembelajaran. Ciri-ciri perilaku hasil belajar yang dilakukan siswa meliputi :

1. perubahan perilaku terjadi secara sadar dan disadari.
2. Perubahan perilaku yang terjadi bersifat terus-menerus dan fungsional.
3. Perubahan perilaku yang terjadi bersifat positif dan aktif.
4. Perubahan perilaku yang terjadi bersifat permanen atau relative menetap.
5. Perubahan perilaku memiliki tujuan dan berarah.
6. Perubahan yang terjadi mencakup seluruh aspek tingkah laku individu yang bersangkutan.<sup>26</sup>

Perubahan dari hasil belajar berupa kemampuan yang siswa miliki. Yang dimaksud dengan kemampuan disini adalah siswa mempunyai pengetahuan, sikap dan ketrampilan. Dengan kata lain, kemampuan yang dimiliki siswa menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Robert M. Gagne mengemukakan lima macam kemampuan hasil belajar, yaitu :

1. Ketrampilan intelektual (hasil belajar yang terpenting dari system lingkungan skolastik).

---

<sup>25</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses...*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1995), hal. 3

<sup>26</sup> Muhammad Irham dan Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2013), Hal. 124-125

2. Strategi kognitif (mengatur cara belajar dan berpikir seseorang dalam arti luas termasuk kemampuan memecahkan masalah.
3. Informasi verbal, pengetahuan dalam arti informasi dan fakta.
4. Kemampuan motorik (menulis, mengetik, menggunakan jangka, dan sebagainya).
5. Sikap dan nilai (berhubungan dengan arah serta intensitas emosional yang dapat disimpulkan dari kecenderungan tingkah laku terhadap orang, barang atau kejadian).<sup>27</sup>

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan hal penting yang dapat digunakan sebagai tolak ukur suatu keberhasilan siswa dalam belajar.

## **2. Tipe Hasil Belajar**

Berikut ini dikemukakan unsur-unsur yang terdapat ketiga aspek hasil belajar:

### **a. Tipe hasil belajar kognitif**

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif.<sup>28</sup> Ranah kognitif adalah keberhasilan belajar yang diukur oleh taraf penguasaan

---

<sup>27</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 2012), hal.83-84

<sup>28</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 50

intelektualitas, keberhasilan ini biasanya dilihat dengan bertambahnya jenjang kemampuan siswa, yaitu:<sup>29</sup>

- 1) Pengetahuan (*knowledge*) atau C1 adalah ranah pengetahuan yang meliputi ingatan yang pernah dipelajari meliputi metode, kaidah, prinsip dan fakta.
- 2) Pemahaman (*Comprehension*) atau C2 meliputi kemampuan untuk menangkap arti yang dapat diketahui dengan kemampuan siswa dalam menguraikan isi pokok dari suatu bacaan.
- 3) Penerapan (*Aplication*) atau C3 yaitu kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan nyata. Penerapan ini dapat meliputi hal-hal seperti aturan, metode, konsep, prinsip dan teori.
- 4) Analisis (*Analysis*) atau C4 yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentuknya.
- 5) Sintesis (*Syntesis*) atau C5 yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan berbagai faktor. Hasil yang diperoleh yaitu berupa tulisan, rencana atau mekanisme.

---

<sup>29</sup> Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2013), hal. 21

6) Evaluasi (*Evaluation*) atau C6 yaitu jenjang yang menuntut peserta didik untuk mengevaluasi suatu situasi, keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan dengan kriteria tertentu, menciptakan kondisi sedemikian rupa, sehingga peserta didik mampu mengembangkan kriteria atau patokan untuk mengevaluasi sesuatu.

Aspek pengetahuan dan pemahaman merupakan kognitif tingkat rendah, sedangkan aspek aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi termasuk kognitif tingkat tinggi. Namun, pada taksonomi Bloom terdapat perubahan dari kata benda menjadi kata kerja. Perubahan ini dibuat agar sesuai dengan tujuan-tujuan pendidikan.

Sehingga taksonomi Blom ranah kognitif yang telah direvisi Anderson dan Krathwohl yakni: mengingat (*Remember*), memahami/mengerti (*Understand*), menerapkan (*Apply*), menganalisis (*Analyze*), mengevaluasi (*Evaluation*), dan mencipta (*Create*).<sup>30</sup>

Hasil belajar kognitif siswa dapat diukur melalui instrumen dalam bentuk tes. Yang peneliti gunakan yaitu tes objektif dalam bentuk pilihan ganda. Soal pilihan ganda adalah satu bentuk tes

---

<sup>30</sup> Imam dkk, *Taksonomi Bloom, Revisi Ranah Kognitif: Kerangka landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian*. hal 26 yang dikutip dari website <https://akhmadsudrajat.files.wordpress.com>

yang mempunyai satu jawaban yang benar atau paling tepat. Dilihat dari strukturnya bentuk soal pilihan ganda terdiri atas:<sup>31</sup>

1. Stem: suatu pertanyaan/ Pernyataan yang berisi permasalahan yang akan ditanyakan.
  2. Option: sejumlah pilihan/ alternatif jawaban.
  3. Kunci: jawaban yang benar/ paling tepat.
  4. Distractor/ pengecoh: jawaban-jawaban lain, selain kunci.
- b. Tipe hasil belajar afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai-nilai. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserta didik dalam berbagai tingkah laku.<sup>32</sup> Seperti perhatian terhadap mata pelajaran, kedisiplinannya dalam mengikuti mata pelajaran di sekolah, motivasinya yang tinggi untuk tahu lebih banyak mengenai pelajaran yang diterimanya, penghargaan atau rasa hormatnya terhadap guru dan sebagainya.

Menurut Wood dalam Basuki menyatakan bahwa penilaian afektif adalah setiap metode yang digunakan untuk mengungkap bagaimana seorang siswa merasakan tentang dirinya, persepsi tentang citra dirinya, apa yang berpengaruh terhadap perilakunya

---

<sup>31</sup> Nana Sudjana dan Ibrahim , *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, (Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2007), hal 267

<sup>32</sup> Abazariant, *Definisi Kognitif, Afektif dan Psikomotorik*  
<http://abazariant.blogspot.com/2012/10/definisi-kognitif-afektif-dan-psikomotor.html?e=1> , dikases pada tanggal 19 Mei 2019 pukul 10.16 WIB

di dalam masyarakat, kelas dan rumahnya. Seperti halnya dalam bentuk-bentuk penilaian yang lain, asesmen afektif dimulai dengan perumusan dengan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dalam ranah afektif dibuat dengan kriteria yang sama seperti halnya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dalam ranah afektif dibuat dengan kriteria yang sama seperti tujuan pembelajaran pada ranah kognitif. Penilaian bertujuan menilai hasil belajar. Sasaran hasil belajar afektif adalah sikap, nilai, preferensi, konsep diri akademik, kontrol diri, pengembangan emosi, lingkungan kelas, minat, opini, motivasi, hubungan sosial, dan pengembangan moral.<sup>33</sup>

Kata-kata kerja operasional untuk merumuskan jenjang kemampuan dalam ranah afektif adalah:<sup>34</sup>

1. Menerima (*Receiving*): menanyakan, menjawab, menyebutkan, memilih, mengidentifikasi, memberikan, mencandran (*Describe*), mengikuti, menyeleksi, menggunakan dan sebagainya.
2. Menjawab (*Responding*): menjawab, melakukan, menulis, berbuat, menceritakan, membantu, mendiskusikan, melaksanakan, mengemukakan, melaporkan dan sebagainya.

---

<sup>33</sup> Ismet Basuki dan Hariyanto, *Asesmen Pembelajaran*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015), hal 184

<sup>34</sup> Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*(Jakarta: PT. Rineke Cipta. 1999), hal.118-120

3. Menilai (*Valuing*): menerangkan, membedakan, memilih, mempelajari, mengusulkan, menggambarkan, menyeleksi.
4. Organisasi (*Organization*): mengorganisasi, menyiapkan, mengatur, mengubah, membandingkan, mengintegrasikan, memodifikasi, menghubungkan, menyusun, menyelesaikan, mempertahankan, menyatukan dan sebagainya.
5. Karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai (*Characterization by a value or value kompleks*): menggunakan, mempengaruhi, memodifikasi, mengusulkan, menerapkan, memecahkan, merevisi, mengusulkan dan sebagainya.

Afektif merupakan keberhasilan belajar dalam taraf sikap dan nilai. Keberhasilan ini tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti berakhlakul karimah, disiplin, dan menaati norma-norma yang baik, yang terdiri dari:<sup>35</sup>

1. Penerimaan (*Receiving*) adalah kesediaan siswa untuk memperhatikan tetapi masih dalam bentuk pasif.
2. Partisipasi (*Responding*) adalah siswa aktif dalam kegiatan belajar.
3. Penilaian/penentuan sikap (*Valuating*) adalah kemampuan menilai sesuatu dan membawa diri sesuai dengan penilaian tersebut.

---

<sup>35</sup> Zainal Arifin, *Evaluasi pembelajaran...*, hal 22

4. Organisasi (*Organizing*) adalah kemampuan untuk membaca atau mempersatukan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan konflik diantara nilai-nilai dan membentuk suatu sistem nilai yang konsisten.
5. Pembentukan pola hidup (*Characterization by value or value complex*) yaitu kemampuan untuk menghayati nilai-nilai kehidupan sehingga dapat menjadi pegangan hidup.

Ranah afektif tidak dapat diukur seperti ranah kognitif. Untuk mengukur ranah afektif diperlukan suatu instrumen dalam bentuk angket atau observasi. Peneliti menggunakan skala Likert dalam pengumpulan data penelitian angket. Skala Likert adalah skala yang dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat atau persepsi seseorang tentang suatu objek atau fenomena tertentu. Skala Likert mempunyai dua bentuk pernyataan, yaitu pernyataan positif atau negatif. Pernyataan positif diberi skor 5, 4, 3, 2, dan 1. Sedangkan bentuk pernyataan negatif diberi skor 1, 2, 3, 4, dan 5. Bentuk jawaban skala Likert terdiri dari sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.<sup>36</sup>

- c. Tipe hasil belajar psikomotorik

Kegiatan belajar yang banyak berhubungan dengan ranah psikomotor adalah praktik di lapangan. Dalam kegiatan praktik itu juga ada ranah kognitif dan afektifnya, tetapi hanya sedikit jika

---

<sup>36</sup> Sofyan Siregar, *Statistika Deskripsi untuk Penelitian: Dilengkapi Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS 17*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hal 138



dibandingkan ranah psikomotornya. Dalam hal ini, guru melakukan pengamatan untuk menilai dan menentukan apakah siswa terampil atau belum, jika memerlukan kerjasama siswa serta ketrampilan kepemimpinan siswa.<sup>37</sup>

Dalam asesmen psikomotorik, tujuan pembelajaran disesuaikan dengan ranah psikomotor. R.H. Dave membagi hasil belajar ranah psikomotor menjadi lima tahap yaitu:<sup>38</sup>

1. Imitasi (*Imitation*)

Imitasi adalah kemampuan melakukan kegiatan-kegiatan sederhana dan sama persis dengan yang dilihat atau diperhatikan sebelumnya. Contohnya menendang bola dengan gerakan yang sama persis dengan yang dilihat sebelumnya.

2. Manipulasi (*Manipulation*)

Manipulasi adalah kemampuan melakukan kegiatan sederhana yang belum pernah dilihatnya tetapi berdasarkan pada pedoman atau petunjuk saja. Misalnya seorang siswa dapat melempar lembing hanya mengandalkan petunjuk dari guru.

3. Presisi (*Precision*)

Presisi adalah kemampuan melakukan kegiatan-kegiatan akurat sehingga mampu menghasilkan produk kerja yang

---

<sup>37</sup> Ismet basuki dan Hariyanto, *Asesmen Pembelajaran*,..., hal 209-210

<sup>38</sup>Mimin Haryati, *Sistem Penilaian Berbasis Kompetensi*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007), hlm. 27

presisi. Misalnya melakukan tentangan pinalti sesuai dengan yang ditargetkan (masuk ke gang lawan).

4. Artikulasi (*Articulation*)

Artikulasi yaitu kemampuan melakukan kegiatan kompleks dan ketepatan sehingga produk kerjanya utuh. Misalnya melempar bola ke teman sebagai umpan untuk ditendang ke arah lawan.

5. Naturalisasi (*Naturalization*)

Naturalisasi yaitu kemampuan melakukan kegiatan secara refleks, yaitu kegiatan melibatkan fisik saja sehingga efektivitas kerja tinggi. Misal secara refleks seseorang memegang tangan seorang anak kecil yang sedang bermain di jalan raya ketika sebuah mobil melaju dengan kecepatan tinggi. Hal ini terjadi agar terhindar dari kecelakaan tertabrak.

Ranah psikomotorik merupakan ranah yang berkaitan dengan ketrampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Hasil belajar psikomotorik ini sebenarnya merupakan kelanjutan dari hasil belajar kognitif (memahami sesuatu) dan hasil belajar afektif (yang baru tampak dalam bentuk kecenderungan-kecenderungan berperilaku). Ranah psikomotorik adalah berhubungan dengan

aktivitas fisik misalnya lari, melompat, melukis, menari, memukul dan sebagainya.<sup>39</sup>

### 3. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:<sup>40</sup>

- a. Faktor intern adalah faktor dari dalam diri siswa yaitu kecakapan, minat, bakat, usaha, motivasi, perhatian, kelemahan, kesehatan dan kebiasaan siswa. Salah satu hal penting dalam kegiatan belajar yang harus ditanamkan dalam diri siswa bahwa belajar yang dilakukan merupakan kebutuhan dirinya. Minat belajar berkaitan dengan seberapa besar individu merasa suka atau tidak suka terhadap suatu materi yang dipelajari siswa. Minat inilah yang harus dimunculkan lebih awal dalam diri siswa. Minat, motivasi, dan perhatian siswa dapat dikondisikan oleh guru. Setiap individu memiliki kecakapan yang berbeda-beda. Kecakapan tersebut dapat dikelompokkan berdasarkan kemampuan penerimaan, misalnya proses pemahamannya harus dengan cara perantara visual, verbal, dan atau dibantu dengan alat/media.
- b. Faktor ekstern yaitu faktor dari luar diri siswa diantaranya yaitu lingkungan fisik dan non fisik belajar (termasuk suasana kelas dalam belajar, seperti riang gembira dan menyenangkan)

---

<sup>39</sup> Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*,...hal. 57

<sup>40</sup> Sri Anitah W, et. al, *Strategi Pembelajaran di SD*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), hal 27

lingkungan sosial budaya, lingkungan keluarga, program sekolah (termasuk dukungan komite sekolah), guru, pelaksanaan pembelajaran dan teman sekolah. Guru merupakan faktor yang paling berpengaruh terhadap proses maupun hasil belajar, sebab guru merupakan manajer atau sutradara dalam kelas. Dalam hal ini, guru harus memiliki kompetensi dasar yang disyaratkan dalam profesi guru.

### **C. Materi Pokok Fiqh Shalat Sunnah Muakad**

Materi ini diambil dari buku siswa Fiqh Pendekatan Saintifik 2013 untuk Madrasah Tsanawiyah Kelas VII. Dari Kementerian Agama Republik Indonesia, cetakan ke-1 2014.

#### **1. Ketentuan Shalat Sunnah Muakad**

Ketentuan Shalat Sunnah Muakad adalah salat sunnah yang dikuatkan (selalu dikerjakan Rasulullah saw dan jarang ditinggalkannya). Oleh karena itu, setiap muslim yang ingin melaksanakan salat sunnah muakadah, sebaiknya mengetahui hal-hal yang berkaitan dengan ketentuan salat tersebut. Memahami ketentuan salat sunnah muakadah menjadi penting. Dengan cara memahami itulah salat sunnah muakadah dapat dilaksanakan secara benar sesuai dengan ketentuan yang ada.

Cara melaksanakan shalat sunnah muakad sama dengan melaksanakan shalat wajib, yang membedakan hanyalah niat dan waktu pelaksanaannya. gerakan dan bacaannya sama. Meski

demikian, dalam melaksanakan salat sunnah muakad ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, yaitu:

- a. Tidak didahului azan dan ikamah
- b. Dilaksanakan secara munfarid (sendirian), kecuali salat sunnah Idain
- c. Dimulai dengan niat sesuai dengan jenis salatunya
- d. Dilaksanakan dengan dua rakaat salam, seperti shalat Dhuha, sunnah Rawatib dan shalat Idain
- e. Tempat melaksanakan shalat sunnah muakad sebaiknya berbeda dengan shalat wajib (dengan berpindah tempat atau bergeser dari tempat semula)
- f. Bacaan sunnah ada yang dibaca sirri (berbisik) seperti shalat Dhuha dan sunnah Rawatib dan ada yang dibaca jahr seperti imam shalat sunnah Idain.

## 2. Macam-macam Shalat Sunnah Muakad

### a. Shalat Sunnah Rawatib

Shalat sunnah rawaib ialah salat sunnah yang menyertai atau mengikuti salat fardhu lima waktu, baik sebelum maupun sesudah shalat fardhu. Shalat sunnah yang dilakukan sebelum shalat fardhu disebut shalat sunnah rawatib qabliyah. Shalat sunnah yang dilakukan sesudah shalat fardhu disebut shalat sunnah rawatib bakdiyah.

Adapun yang termasuk shalat sunnah rawatib muakad sebagai berikut:

- 1) Dua rakaat sebelum shalat subuh
- 2) Dua rakaat sebelum shalat Dzuhur
- 3) Dua rakaat sesudah shalat Dzuhur
- 4) Dua rakaat sesudah shalat Maghrib
- 5) Dua rakaat sesudah shalat Isya'

b. Shalat Sunnah Malam

Diantara shalat sunnah yang dikerjakan pada waktu malam hari adalah shalat tarawih, witr dan tahajud.

1) Shalat Tarawih

Shalat tarawih adalah shalat sunnah malam yang dilakukan pada bulan ramadhan. Oleh karena itu shalat tarawih disebut *qiyamu* Ramadhan. Waktu pelaksanaan shalat tarawih adalah setelah shalat isya' sampai menjelang subuh. Adapun waktu yang paling baik untuk shalat tarawih adalah sepertiga malam yang terakhir.

2) Shalat Witr

Shalat witr adalah shalat sunnah yang dilaksanakan pada malam hari dengan jumlah rakaatnya gasal, paling sedikit satu rakaat dan paling banyak sebelas rakaat. Waktunya setelah melaksanakan shalat isya' sampai terbit fajar.

Shalat witir sebagai penutup dari seluruh shalat malam. Cara melaksanakan shalat witir boleh tiap-tiap dua rakaat salam dan yang terakhir boleh satu atau tiga rakaat salam. Apabila shalat witir dilaksanakan tiga rakaat, tidak usah membaca tasyahud awal. Hal itu dimaksudkan agar tidak serupa dengan shalat maghrib.

### 3) Shalat Tahajud

Shalat tahajud adalah shalat sunnah yang dilaksanakan pada malam hari. Waktu yang paling baik untuk melaksanakannya adalah sesudah bangun tidur setelah shalat isya' (sepertiga malam yang terakhir). Jumlah bilangan rakaat shalat tahajud paling sedikit adalah dua rakaat dan paling banyak tidak terbatas.

Allah Berfirman:

وَمِنَ اللَّيْلِ فَتَهَجَّدْ بِهِ ۗ نَافِلَةً لَّكَ عَسَىٰ أَن يَبْعَثَكَ رَبُّكَ مَقَامًا مَّحْمُودًا ۖ

Artinya: Dan pada sebahagian malam hari bersembahyang tahajudlah kamu sebagai suatu ibadah tambahan bagimu; mudah-mudahan Tuhan-mu mengangkat kamu ke tempat yang terpuji. (QS. Al Isra':79)

### c. Shalat Idain

Kata idain berarti dua hari raya, yaitu hari Idul Fitri dan Idul Adha. Shalat idain adalah shalat sunnah yang dilakukan karena

datangnya Idul Fitri atau Idul Adha. Shalat Idul Fitri dilaksanakan pada tanggal 1 Syawal, sedangkan shalat Idul Adha dilaksanakan pada tanggal 10 Zulhijjah. Shalat idain disyariatkan pada tahun pertama Hijriah.

Tempat pelaksanaan shalat Idain sebaiknya di lapangan sehingga wanita-wanita yang sedang haid dapat hadir ke tempat salat, untuk mendengarkan khotbah meskipun tidak salat sehingga syiar Islam tampak semarak. Sebaliknya, apabila keadaan tidak memungkinkan karena hujan, shalat Idain boleh dilaksanakan di masjid. Shalat Idain dilaksanakan pada waktu Dhuha.

d. Shalat Tahiyatal Masjid

Secara bahasa, tahiyat masjid berarti penghormatan masjid. Dengan demikian shalat tahiyat masjid berarti shalat yang dikerjakan untuk menghormati masjid. Jumlah rakaat shalat tahiyatal masjid adalah dua rakaat.

#### **D. Penggunaan Media Visual dalam Pembelajaran PAI**

Untuk mempermudah penyampaian materi kepada peserta didik perlu dipilih media yang tepat. Ketepatan dalam pemilihan media visual menyebabkan proses pembelajaran menjadi lancar dan materi yang disampaikan dipahami peserta didik. Guru dapat memanfaatkan media visual yang umumnya digunakan seperti gambar atau foto atau Video.



Kedua jenis media ini mempunyai beberapa kelebihan yaitu mudah dibuat, praktis, sederhana dan relatif murah.<sup>41</sup>

Adapun media berbasis visual pada pembelajaran PAI dapat digunakan berbagai tampilan-tampilan unik dan menarik, antara lain:

a. Gambar

Gambar yang dimaksud di sini termasuk foto, lukisan atau gambar, dan sketsa. Tujuan utama penampilan berbagai jenis gambar ini adalah untuk memvisualisasikan konsep yang ingin disampaikan kepada siswa.<sup>42</sup>

Salah satu contoh gambar yang biasa diterapkan pada pembelajaran PAI dengan melalui media *flash card* (kartu kecil yang berisi gambar, teks atau tanda symbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. Misalnya, dalam latihan memperlancar bacaan-bacaan shalat, gambar, setiap gerakan dalam shalat dibuat di atas *flash card*.<sup>43</sup>

---

<sup>41</sup> Herka Maya Jatmika, *Pemanfaatan Media Visual dalam Menunjang Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia Vol. 3 No. 1, 2005, hal. 96

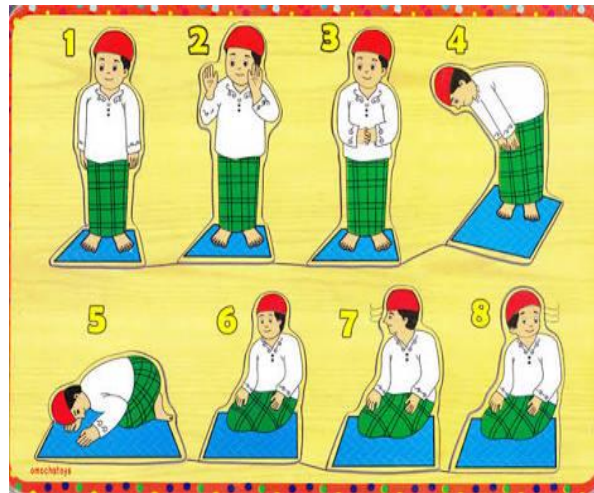
<sup>42</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 113

<sup>43</sup> *Ibid.*, hal. 119

Contoh:

**Gambar 2.1**

Respon siswa dalam setiap gerakan bacaan sholat



Selain itu media gambar yang bisa dimanfaatkan dengan menggunakan *strip story*, yaitu merupakan potongan-potongan kertas yang sering digunakan dalam menghafal dan membaca ayat-ayat suci Al-Qur'an tanpa terkesan membosankan dan terpaksa. *Strip story* dapat digunakan untuk mata pelajaran hadits, kisah-kisah Nabi, bacaan dalam sholat, mufrudhat dan lain-lain.

Contoh:

إِنَّا أَعْطَيْنَاكَ الْكُوْثَرَ (١) فَصَلِّ لِرَبِّكَ وَانْحَرْ (٢) إِنَّ شَانِئَكَ هُوَ الْأَبْتَرُ (٣)

انا

شانئك

اعطيتك	فصل
الكوثر	اعطيتك
فصل	انا
لربك	هو
وانح	اربك
ان	وانح
شانك	الأبتر
هو	الكوثر
الأبتر	ان

Kata-kata yang diletakkan secara tidak beraturan itu ke bawah harus di baca dengan benar oleh siswa. Dibalik setiap waktu kata dapat dituliskan arti kata itu, sehingga latihan siswa dapat dilanjutkan dengan memahami arti.<sup>44</sup>

b. Chart dan Bagan

Chart harus mempunyai tujuan pembelajaran yang ditentukan dengan jelas. Bagi siswa yang berusia muda satu chart harus berisikan hanya satu konsep atau gambaran konsep. Jika ingin mengungkapkan

---

<sup>44</sup>*Ibid.*, hal. 125

beberapa gagasan atau konsep, sebaiknya dibuat serangkaian chart sederhana.<sup>45</sup>

Adapun media chart yang biasa digunakan yaitu menggunakan chart garis (alur) waktu menggambarkan hubungan kronologis antara peristiwa-peristiwa yang terjadi. Chart seperti ini sering digunakan untuk menunjukkan kaitan waktu peristiwa-peristiwa bersejarah atau hubungan orang-orang terkenal dengan peristiwa itu. Garis waktu amat bermanfaat untuk meningkatkan urutan waktu dari serangkaian peristiwa.<sup>46</sup>

Contoh dalam pengembangan pembelajaran pada PAI, dalam menjelaskan kisah-kisah Nabi dan sahabat sehingga apa yang dijelaskan guru tidak sekedar mendengarkan tapi visualisasi pun terjadi sehingga siswa lebih mudah menyerap pelajaran.

#### c. Transparansi

Transparansi merupakan gambar atau film besar yang diproyeksikan oleh guru untuk memvisualisasikan konsep, proses, fakta, statistic, kerangka out line, atau ringkasan di depan kelompok kecil maupun kelompok besar. Teknik pembuatan transparansi dapat digolongkan ke dalam teknik pembuatan langsung dan tidak langsung. Pembuatan transparan ke dalam teknik langsung secara manual merupakan cara paling mudah dan sederhana, yaitu dengan langsung menggambarkan (membuat visual dalam format yang diinginkan)

---

<sup>45</sup>*Ibid.*, hal. 135

<sup>46</sup>*Ibid.*, hal. 137

diatas lembaran dengan spidol khusus. Teknik tidak langsung adalah memindahkan gambar atau bentuk visual yang sudah ada atau yang telah dipersiapkan pada bahan lain dengan cara membuat copinya terlebih dahulu. Ada beberapa pembuatan transparansi tidak langsung, yaitu transfer temple, transfer copy, transfer kimiawi, transfer elektronik.

Contoh dalam pengembangan pembelajaran pada PAI menggunakan media OHP, proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Media Proyeksi; OHP, termasuk media proyeksi yang memerlukan bahan transparan untuk diproyeksikan, dan memerlukan perangkat untuk memproyeksikan media pengajaran transparansi, yang disebut perangkat untuk memproyeksikan media pengajaran transparan, yang disebut Overhead Projektor.<sup>47</sup> Dalam menggunakan OHP guru dapat melakukan teknik-teknik sebagai berikut:

- 1) Guru dapat menulis langsung di atas lembaran transparansi yang kosong sewaktu menerangkan materi pelajaran.
- 2) Dalam menerangkan materi yang disajikan guru dapat menunjukkan dengan menggunakan petunjuk seperti pensil atau barang lainnya.
- 3) Proyektor dapat dimatikan lampunya kalau sekitarnya guru menerangkan materi secara verbal.

---

<sup>47</sup>Nana Sudjana, *Media Pengajaran...*, hal. 97

- 4) Guru dapat menerangkan materi pelajaran secara bertahap dengan jalan menutup bagian yang belum diterangkan.

d. Grafik

Grafik adalah gambar yang sederhana yang banyak sedikitnya merupakan penggambaran data kuantitatif yang akurat dalam bentuk yang menarik dan mudah dimengerti. Dengan mengalihkan data-data angka ke dalam sebuah grafik, arti dari angka-angka tersebut menjadi jelas.

Contoh dalam pengembangan pembelajaran pada PAI yang dapat menggunakan media grafik adalah jumlah jamaah haji Kabupaten Tulungagung beberapa tahun terakhir. Terdapat beberapa jenis grafik yang biasa digunakan, yaitu:

- 1) Grafik garis (Line Graph), dibuat dengan menggunakan garis vertikal dan garis horizontal. Garis yang dibuat akan menunjukkan suatu keadaan atau perkembangan dalam jangka waktu tertentu dengan jelas.
- 2) Grafik lingkaran (Pie Graph), dapat menunjukkan hubungan yang bersifat presentasi atau frekuensi. Grafik lingkaran berupa gambar sebuah lingkaran yang dibagi menjadi beberapa sektor.
- 3) Grafik batang (Bar Graph), juga menggunakan garis-garis yang mengkomunikasikan garis vertikal dan horizontal dan dibuat garis bantu.

## **E. Penelitian Terdahulu**

1. Erwin Laila Wahdati, Pengaruh Kemampuan Baca Tulis Al-Qur'an Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN se Kabupaten Blitar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode survey. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kemampuan baca tulis Al-Qur'an terhadap hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Ada pengaruh yang positif dan signifikan antara kemampuan membaca dan menulis Al Qur'an secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits di MAN Se-Kabupaten Blitar. Pernyataan ini dilihat dari hasil koefisien korelasinya, kemampuan membaca dan menulis Al Qur'an berpengaruh secara bersama-sama terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Al Qur'an Hadits di MAN Se-Kabupaten Blitar sebesar 25,9%, artinya sebesar 74,1% dipengaruhi oleh faktor lain. Hal ini menunjukkan tingkat hubungan yang rendah.

2. Puspita Wulandari, Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) dan Jigsaw Materi Program Linear di SMK Negeri Bandung Kelas X Tahun Ajaran 2015/2016.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode eksperimen quasi. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk

membedakan hasil belajar siswa dengan model pembelajaran Kooperatif tipe Team Assisted Individualization (TAI) dan Jigsaw. Berdasarkan data penelitian yang diperoleh dapat diketahui nilai rata-rata kelas eksperimen 1 sebesar 87,6053 dan rata-rata kelas eksperimen 2 sebesar 82,5556. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut dapat diketahui nilai hasil belajar siswa kelas pada eksperimen 1 tergolong tinggi meskipun ada beberapa siswa dengan nilai dibawah KKM, dan untuk kelas eksperimen 2 dapat diketahui nilai hasil belajar siswa tergolong sedang meskipun ada beberapa siswa dengan nilai dibawah KKM. Sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Assisted Individualization (TAI) dan Jigsaw materi program linear di SMK Negeri Bandung kelas X tahun ajaran 2015/2016. Berdasarkan perhitungan effect size menggunakan rumus cohen's yang telah dilakukan besarnya perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Assisted Individualization (TAI) dan Jigsaw sebesar 0,517 atau 69%.

3. Iftida'ur Rohmah, Pengaruh Metode Probing-Prompting Learning Berbasis Teori Bruner Terhadap Hasil Belajar Materi Jajargenjang Siswa Kelas VII SMPN 2 Sumbergempol-Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode eksperimen quasi/semu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui



pengaruh metode Probing-Prompting Learning berbasis Teori Bruner terhadap hasil belajar siswa. Menurut hasil penelitian dan pembahasan perhitungan uji-t disimpulkan bahwa  $t_{(hitung)} = 7,223 > t_{(tabel)} = 2,009$  pada taraf signifikansi 5% dengan pengaruh sebesar 30,23%, sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu “Ada pengaruh yang signifikan pada penerapan Metode Probing-Prompting Learning Berbasis Teori Bruner Menggunakan Terhadap Hasil Belajar Materi Jajargenjang Siswa Kelas VII SMPN 2 Sumbergempol-Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016”.

**Tabel 2.1**

Perbedaan Penelitian dengan Penelitian Sebelumnya

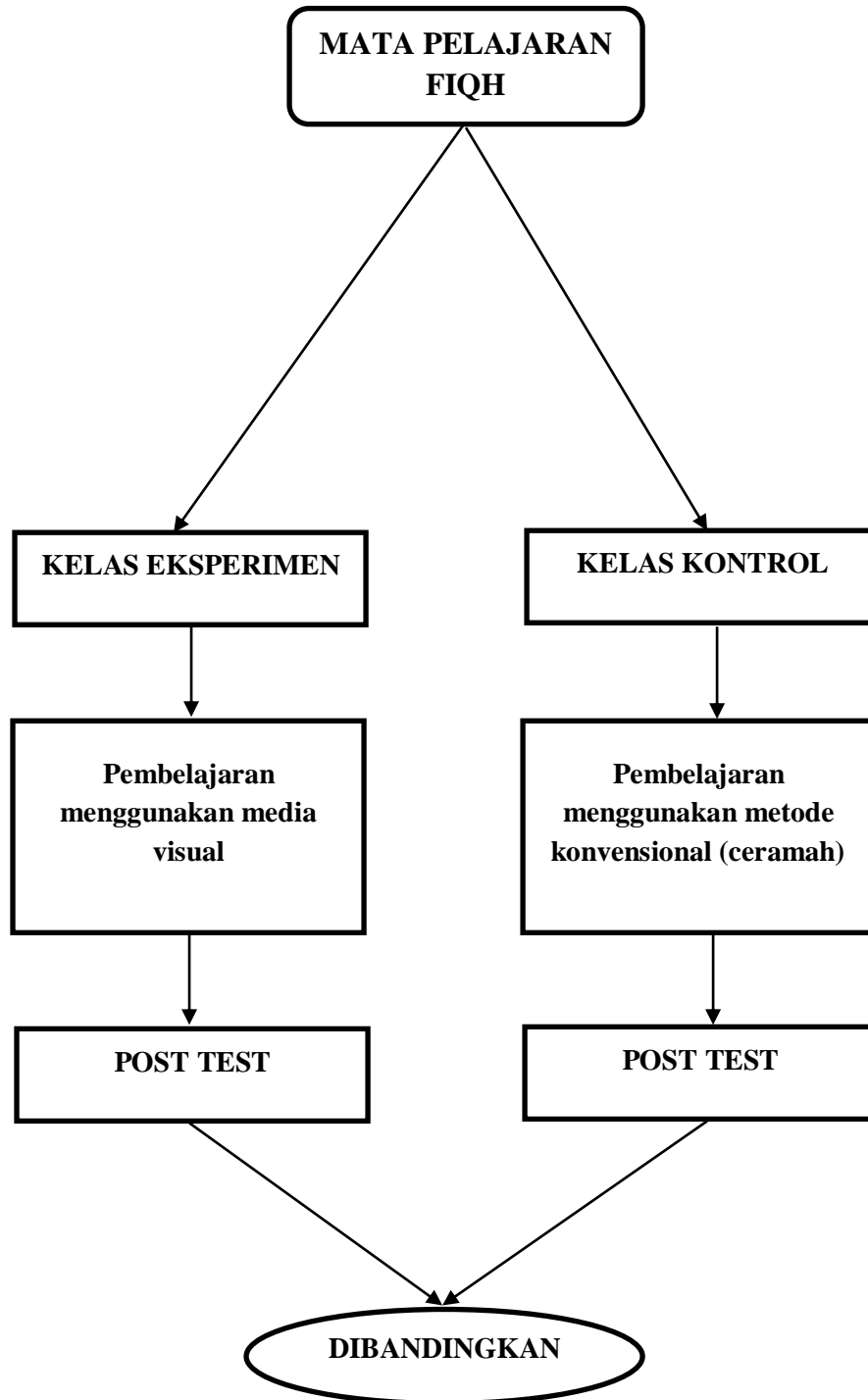
No.	Nama Peneliti, Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Erwin Laila Wahdati, Pengaruh Kemampuan Baca Tulis Al-Qur'an Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN se Kabupaten Blitar	Mencari pengaruh hasil belajar siswa	Menggunakan kemampuan baca tulis Al-Qur'an untuk mempengaruhi hasil belajar siswa
2.	Puspita Wulandari, Perbedaan Hasil Belajar Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) dan Jigsaw Materi Program Linear di SMK Negeri Bandung Kelas X Tahun Ajaran 2015/2016.	Meneliti hasil belajar siswa	Menggunakan model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Assisted Individualization (TAI) dan Jigsaw untuk mencari perbedaan hasil belajar siswa
3.	Iftida'ur Rohmah, Pengaruh	Mencari pengaruh	Menggunakan

No.	Nama Peneliti, Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Metode Probing-Prompting Learning Berbasis Teori Bruner Terhadap Hasil Belajar Materi Jajargenjang Siswa Kelas VII SMPN 2 Sumbergempol-Tulungagung Tahun Ajaran 2015/2016.	hasil belajar siswa	metode Probing-Prompting Learning Berbasis Teori Bruner untuk mempengaruhi hasil belajar siswa

Ketiga penelitian terdahulu di atas sama-sama meneliti tentang hasil belajar siswa seperti halnya dalam penelitian ini. Namun, hal yang digunakan untuk mempengaruhi hasil belajar siswa nya berbeda. Jika pada penelitian sebelumnya menggunakan kemampuan baca tulis Al-Qur'an, model pembelajaran kooperatif tipe Team Assisted Individualization (TAI) dan Jigsaw maupun menggunakan metode Probing-prompting Learning berbasis teori Bruner, maka pada penelitian ini menggunakan media visual untuk mempengaruhi hasil belajar siswa.

## F. Kerangka Berpikir

Berikut ini kerangka berpikir peneliti:



Pada tahap awal pembelajaran, siswa pada dua kelas tersebut diberikan stimulus materi pembelajaran Fiqh. Selanjutnya peneliti memberikan perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas kontrol yakni kelas VII A, peneliti menggunakan pembelajaran konvensional yakni dengan ceramah. Sementara pada kelas eksperimen yakni kelas VII B, peneliti menggunakan media pembelajaran berupa *power point* yang disajikan menggunakan media proyektor. Peneliti menerapkan pembelajaran tersebut pada materi pokok Shalat Sunnah Muakad. Setelah diberikan materi, kedua kelas tersebut diberikan posttest yang sama untuk mendapatkan hasil belajar. Selanjutnya, hasil belajar tersebut dibandingkan. Perbandingan tersebut bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga dapat diketahui apakah ada pengaruh penggunaan media visual terhadap hasil belajar siswa.