

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Model Pembelajaran

Dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran diperlukan perangkat pembelajaran yang dapat disusun dan dikembangkan oleh guru. Perangkat-perangkat itu meliputi buku guru, buku siswa, lembar tugas/kerja siswa, media bantu seperti komputer, transparansi, film, pedoman pelaksanaan pembelajara, seperti kurikulum dan lain-lain.

Menurut pendapat Saripudin dalam Abbas, model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur yang sistematis dalam mengkoordinasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang dan para belajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar mengajar. Sedangkan menurut Joice, B dan Weil, M, mendefinisikan model pembelajaran adalah suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam setting tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film, computer, kurikulum dan lain-lain.¹

¹Nurhayati Abbas, *Pengembangan Perangkat Pembelajaran bahasa Indonesia khususnya kelas V Berorientasi Model Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem Based Learning* (Surabaya: UNESA, 2000), hal. 10

Pendapat lainnya dikemukakan Arends dalam Abbas, menyatakan bahwa model pembelajaran mengacu kepada pendekatan pembelajaran termasuk di dalamnya tujuan pembelajaran, tahap-tahap kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran terdiri dari model pembelajaran langsung (*direct instruction*), model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*), model pembelajaran berbasis masalah (*problem based learning*), model pembelajaran diskusi (*discussion*), model pembelajaran strategi (*learning strategy*).²

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, dapat disimpulkan model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematika dalam mengkoordinasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar, yang berfungsi sebagai pedoman guru dalam merancang dan melakukan kegiatan pembelajaran, mengelola lingkungan dan mengelola kelas.

2. Model Pembelajaran Active Learning

a. Pengertian Model Pembelajaran Active Learning

Kata *active* diadopsi dari bahasa Inggris dengan kata sifat yang aktif, gesit, giat, bersemangat.³ Dan *learning* berasal dari kata learn yang berarti mempelajari.⁴ Dari kedua kata tersebut, yaitu *active* dan

² *Ibid.*

³ John M. Echols dan Hasan shadily, *Kamus Inggris Indonesia*,(Jakarta: gramedia,tt), hal.

⁴ *Ibid*, hal. 352

learning dapat diartikan dengan mempelajari sesuatu dengan *active* atau bersemangat dalam hal belajar.

Konsep *active learning* atau cara belajar siswa aktif, dapat diartikan sebagai anutan pembelajaran yang mengarah pada pengoptimalisasian pelibatan intelektual dan emosional siswa dalam proses pembelajaran, diarahkan untuk membelajarkan siswa bagaimana belajar memperoleh belajarnya tentang pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai.⁵ *Active learning* bukanlah sebuah ilmu dan teori tetapi merupakan salah satu strategi partisipasi peserta didik sebagai subyek didik secara optimal sebagai peserta didik mampu merubah dirinya (tingkah laku cara berfikir dan bersikap) secara lebih aktif.

Keterlibatan peserta didik secara *active* dalam proses pengajaran yang diharapkan adalah keterlibatan secara mental (intelektual dan emosional) yang dalam beberapa hal yang di ikuti dengan sebuah keaktifan fisik. Sehingga peserta didik benar benar berperan serta dan berpartisipasi aktif dalam proses pengajaran, dengan menempatkan kedudukan peserta didik sebagai subyek, dan sebagai pihak yang penting dan merupakan inti dalam kegiatan belajar mengajar.⁶ Pada hakekatnya konsep ini adalah untuk mengembangkan keaktifan proses belajar mengajar baik dilakukan

⁵ Mudjiono Dimiyanti, *Belajar dan Pembelajaran*,(jakarta:PT Rineka Cipta, 1999), hal. 115

⁶ Ahmad Rohani HM, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: PT Rineka cipta, 1995), hal. 61-62

guru atau siswa. Jadi dalam active learning tampak jelas adanya guru aktif mengajar disatu pihak dan siswa aktif belajar dilain pihak. Konsep ini bersumber dari teori kurikulum yang berpusat pada anak (child centered curriculum).

Pada kurikulum berpusat pada anak, siswa mempunyai peran sangat penting dalam menentukan bahan pelajaran. Oleh karena itu aktivitas siswa merupakan faktor dominan dalam pengajaran, sebab siswa itu sendiri mampu membuat perencanaan, menentukan bahan pelajaran dan corak proses belajar mengajar yang diinginkan. Penerapan active learning sendiri berdasarkan pada teori gestalt (insightful learning theory) yang menekankan pentingnya belajar melalui proses untuk memperoleh pemahaman. Belajar merupakan hasil dari proses interaksi antara diri individu dengan lingkungan sekitarnya. Belajar tidak hanya semata-mata sebagai sesuatu upaya dalam merespon suatu stimulus akan tetapi lebih dari itu. Belajar dilakukan melalui berbagai kegiatan seperti mengalami, mengerjakan, dan memahami belajar melalui proses (learning by procces) oleh karena itu hasil belajar akan dapat diperoleh dengan baik bila siswa aktif. ⁷

b. Karakteristik dalam Active Learning

Dalam active learning ada beberapa indikator yang mempengaruhinya secara optimal, antara lain:

⁷ Muhammad Ali, *Guru dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: sinar baru algesindo, 1996), hal. 68

1. Dari segi peserta didik (murid)
 - a. Keinginan dan keberanian dalam menampilkan minat, kebutuhandan permasalahannya.
 - b. Keinginan dan keberanian serta kesempatan untuk partisipasi dalam kegiatan persiapan, proses dan kelanjutan belajar.
 - c. Penampilan berbagai usaha atau kreativitas belajar dalam menjalani dan menyelesaikan kegiatan belajar mengajar hingga mencapai keberhasilannya.
 - d. Kebebasan dan keleluasan melakukan hal tersebut diatas tempat tekanan guru atau pihak lainnya.

Pengalaman belajar hanya dapat diperoleh jika murid berpartisipasi secara aktif. Penelitian dibidang pendidikan menunjukkan bahwa sikap pasif merupakan cara yang buruk dalam memperoleh pengalaman belajar. Bentuk belajar secara aktif meliputi interaksi antara murid dan guru, murid dengan murid lainnya, sekolah dengan rumah, sekolah dengan masyarakat. Dan murid dengan segala macam alat pengajaran dengan demikian murid harus didorong untuk berpartisipasi aktif sehingga mereka dapat belajar melalui pengalaman.

Dalam keterampilan keagamaan hendaknya dipelajari murid melalui pengalaman aktual beberapa keterampilan keagamaan dapat mereka pelajari melalui dramatisasi bermain peran atau diskusi, murid-murid hendaknya diberikan kesempatan untuk memecahkan

masalah.⁸ Berbagai masalah sosial dengan lingkungan dan perkembangan kejiwaannya sehingga mereka menemukan sendiri dan mempelajari kekurangan-kekurangan dan bahaya-bahaya dari penarikan kesimpulan yang salah dari pengalaman demikian itu, melalui bimbingan guru, mereka dapat memperoleh kesadaran yang tinggi dan melakukan perbaikan dan pembinaan diri dengan upayanya sendiri tanpa didorong atau dipaksa.

2. Dari segi pengajar (guru)

- a. Usaha mendorong, membina gairah belajar dan berpartisipasi peserta didik secara aktif.
- b. Peranan guru tidak mendominasi kegiatan proses belajar peserta didik.
- c. Memberi kesempatan peserta didik untuk belajar menurut cara dan keadaan masing-masing menggunakan beberapa jenis metode mengajar dan pendekatan multimedia.⁹

3. Dari segi program pengajaran

- a. Tujuan pengajaran dan konsep maupun isi pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan minat, dan kemampuan subyek peserta didik.
- b. Program cukup jelas, dapat dimengerti dan menantang peserta didik untuk melakukan kegiatan belajar.

⁸ Zakiyah derajat, dkk, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara 1996), hal. 60

⁹ Ahmad Rohani HM, *Pengelolaan Pengajaran...*hal. 63

- c. Bahan pelajaran mengandung fakta atau informasi, konsep, prinsip dan keterampilan.¹⁰
4. Dari segi situasi mengajar
- a. Ada sumber belajar bagi peserta didik.
 - b. Fleksibilitas waktu untuk kegiatan belajar.
 - c. Dukungan berbagai jenis media pengajaran.
 - d. Kegiatan belajar peserta didik terbatas dalam kelas (ruang kelas) tetapi juga diluar kelas.

Kegiatan pengajaran dalam konteks *active learning* tentu selalu melibatkan peserta didik secara aktif untuk mengembangkan kemampuan dan penalaran seperti memahami, mengamati, menginterpretasikan konsep, merancang penelitian, melaksanakan penelitian prosedur atau langkah-langkah yang teratur dan urut.¹¹

Prof. Dr. T. Reka Joni menyatakan karakteristik dari active learning antara lain:¹²

(1) Pembelajaran yang dilakukan lebih berpusat pada siswa, sehingga siswa berperan lebih aktif dalam mengembangkan cara-cara belajar mandiri, siswa berperan serta pada perencanaan, pelaksanaan dan penilaian proses belajar, pengalaman siswa lebih diutamakan dalam menentukan titik tolak kegiatan. (2) guru adalah pembimbing dalam terjadinya pengalaman belajar, guru bukan satunya sumber informasi, guru merupakan salah satu sumber belajar yang harus memberikan peluang bagi siswa agar dapat memperoleh pengetahuan atau keterampilan melalui usaha sendiri, dapat

¹⁰ *Ibid*, hal. 64

¹¹ *Ibid*, hal. 38

¹² Dimiyanti, Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rineka cipta, 1999), hal.

mengembangkan motivasi diri dalam dirinya, dan dapat mengembangkan pengalaman untuk membuat suatu karya. (3) Tujuan kegiatan tidak hanya untuk sekedar mengajar standar akademis, selain pencapaian standar akademis, kegiatan ditekankan mengembangkan kemampuan siswa secara utuh dan seimbang. (4) Pengelolaan kegiatan pembelajaran lebih menekankan pada kreatifitas siswa, dan memperhatikan kemajuan siswa untuk menguasai konsep-konsep dengan mantap. (5) penilaian dilaksanakan untuk mengamati dan mengatur kegiatan dan kemajuan siswa serta mengukur berbagai keterampilan yang tidak dikembangkan misalnya, keterampilan berbahasa, keterampilan sosial, keterampilan lainnya serta mengukur hasil belajar siswa.

3. Model Pembelajaran Active Learning Tipe Card Sort

a. Pengertian card sort

Card sort atau pemilihan kartu dalam pembelajaran dapat mengatasi siswa yang pasif serta dapat menguji sejauh mana pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Card sort merupakan aktivitas kerja sama yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik klasifikasi, fakta tentang benda, atau menilai informasi.¹³ Menurut Hamruni, bahwa *card sort* merupakan kegiatan kolaboratif (siswa dengan siswa, maupun antara siswa dengan guru) yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, pergolongan, sifat, fakta tentang suatu obyek, atau mengulang informasi.¹⁴ Warsono & Hariyanto,

¹³ Melvin Silberman L, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung, Nuansa Cendkia, 2014), hal. 169

¹⁴ Hamruni, *Strategi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Insan Madani, 2011), hal. 167

berpendapat bahwa card sort merupakan gabungan antara teknik pembelajaran aktif individual dengan teknik kolaboratif.¹⁵

Berdasarkan pendapat diatas, card sort merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan, sifat, fakta tentang obyek, atau mengulang informasi, yang diharapkan siswa dapat lebih aktif dan materi ajar yang disampaikan oleh guru tidak mudah untuk dilupakan oleh siswa.

b. Langkah-Langkah Pelaksanaan Model Pembelajaran Active Learning tipe Card Sort

Model *active learning tipe card sort* merupakan pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar aktif sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Model *active learning tipe card sort* menggunakan fasilitas kartu, didalam kartu tersebut berisi permasalahan yang harus diselesaikan oleh masing-masing siswa. Gerak fisik yang dilakukan siswa dapat membantu memberi energi kepada kelas yang kurang bersemangat dalam menerima pembelajaran.

¹⁵ Hariyanto dan Warsono, *Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 47

Adapun prosedur atau langkah-langkah model *active learning tipe card sort* dalam pembelajaran menurut Silberman, sebagai berikut:¹⁶

- a. Beri tiap siswa kartu yang berisi informasi atau contoh yang cocok dengan satu atau beberapa kategori.
- b. Perintahkan siswa untuk berkeliling ruangan dan mencari siswa lain yang kartunya cocok dengan kategori yang sama.
- c. Perintahkan para siswa yang kartunya memiliki kategori sama untuk menawarkan diri kepada siswa lain.
- d. Ketika tiap-tiap kategori ditawarkan, kemukakan poin-poin pengajaran yang menurut anda penting.

Selain itu, langkah-langkah model *active learning tipe card sort* menurut Hamruni, sebagai berikut:¹⁷

- a. Berilah masing-masing peserta didik kartu indeks yang berisi informasi atau contoh yang cocok dengan satu atau lebih kategori.
- b. Mintalah peserta didik untuk berusaha mencari temannya di ruang kelas dan menemukan orang yang memiliki kartu dengan kategori yang sama.
- c. Biarkan peserta didik menyajikan sendiri kartu kategorinya kepada yang lain.

¹⁶ Melvin Silberman L, *Active Learning...*, hal. 169-170

¹⁷ Hamruni, *Strategi Pembelajaran...*, hal. 167-168

- d. Selagi masing-masing kategori dipresentasikan, buatlah beberapa poin mengajar yang anda rasa penting.

Selanjutnya Warsono & Hariyanto, mengungkapkan langkah-langkah model active learning tipe card sort dalam pembelajaran sebagai berikut:¹⁸

- a. Bagikan kartu indeks kepada setiap siswa yang meliputi lebih dari satu mmacam kategori.
- b. Mintalah kepada peserta didik untuk bergerak berkeliling kelas dan menemukan dengan kategori yang sama.
- c. Para siswa dengan kategori yang sama bermusyawarah untuk menunjukkkan salah seorang diantara mereka melakukan presentasi di depan kelas.
- d. Lakukan refleksi dengan mengungkap butir-butir penting dari setiap kategori bahan ajar.

c. Kelebihan dan Kelemahan Metode Card Sort

Sebagai salah satu alternative metode pembelajaran, metode card sort mempunyai kelebihan-kelebihan sekaligus juga terdapat kelemahan-kelemahan. Beberapa kelebihan dan kelemahan dari metode card sort ajan diuraikan sebagai berikut:

- a. Kelebihan metode pembelajaran card sort
 - 1) Guru mudah menguasai kelas
 - 2) Mudah dilaksanakan

¹⁸ Hariyanto dan Warsono, *Pembelajaran Aktif...*, hal. 47-48

- 3) Mudah mengorganisir kelas
- 4) Dapat diikuti oleh siswa yang jumlahnya banyak
- 5) Mudah menyiapkannya
- 6) Guru mudah menerangkan materi dengan baik
- 7) Siswa lebih mudah menangkap materi disbanding dengan menggunakan ceramah
- 8) Siswa lebih antusias dalam pembelajaran
- 9) Sosialisasi antar siswa lebih terbangun yakni antara siswa dengan siswa lebih akrab setelah menggunakan metode pembelajaran card sort
- 10) Meminimalisir model ceramah yang menyebabkan siswa jenuh.¹⁹

b. Kelemahan metode pembelajaran card sort

- 1) Adanya kemungkinan terjadi penyimpangan perhatian siswa, terutama apabila terjadi jawaban-jawaban yang menarik perhatiannya, padahal bukan sasaran (tujuan) yang diinginkan dalam arti terjadi penyimpangan dari pokok persoalan semula.
- 2) Banyak menyita waktu terutama untuk mempersiapkan metode pembelajaran card sort.
- 3) Metode pembelajaran card sort sulit dalam merencanakan pembelajaran karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.

¹⁹ Tim Konsorsium 7 PTAI, *Strategi Pembelajaran*, (Surabaya: Lapis PGMI, 2009), hal.62

- 4) Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai materi pelajaran, maka metode pembelajaran card sort akan sulit diimplementasikan oleh setiap guru.²⁰

Berdasarkan uraian diatas dapat dipahami bahwa penerapan metode card sort dalam pembelajaran sangat baik dalam membantu memberikan kemudahan-kemudahan bagi guru dalam mengelola pembelajaran di kelas dan juga membantu memudahkan siswa dalam belajar sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan. Adapun kelemahan dari metode ini adalah adanya kemungkinan terjadi penyimpangan dari tujuan pembelajaran. Selain itu, penerapan metode card sort juga akan membutuhkan waktu lebih banyak terutama dalam mempersiapkan pelaksanaannya di kelas. Dalam hal ini, ketekunan guru dalam menerapkan metode card sort sangat dibutuhkan agar pembelajaran tidak melenceng dari tujuan yang telah ditetapkan dalam keterbatasan waktu dapat diatasi.

B. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil”, dan “belajar”. Pengertian hasil menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sedangkan belajar dilakukan untuk mengusahakan

²⁰ *Ibid*, hal. 62

adanya perubahan perilaku pada individu yang belajar. Perubahan tingka laku itu merupakan perolehan yang menjadi hasil belajar. Jadi, hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tinglah lakunya. Aspek perubahan itu mengacu kepada taksonomi tujuan pengajaran yang dikembangkan oleh Bloom, Simpson dan Harrow mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.²¹

Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Tujuan pendidikan bersifat ideal, sedang hasil belajar bersifat actual. Hasil belajar adalah realisasi tercapainya tujuan pendidikan sehingga hasil belajar yang diukur sangat tergantung pada tujuan pendidikannya.²² Suatu dasat dalam menentukan tingkat keberhasilan siswa yang ditandai dengan perubahan diri siswa terhadap penguasaan sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar mengajar yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.²³

Horward Kingsley dalam Nana Soedjana, mengemukakan bahwa hasil belajar menjadi tiga macam, yakni (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, (c) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah ditetapkan dalam kurikulum. Sedangkan Gegne

²¹ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal 44

²² *Ibid*, hal. 46

²³ Nur Kholis, "Penggunaan Model Pembelajaran Numbered Head Together Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Jurnal kajian Ilmu Pendidikan*. Vol. 2 No. 1, Juni 2017, hal.

membagi lima kategori hasil belajar, yakni (a) informasi verbal, (b) keterampilan intelektual, (c) strategi kognitif, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris.²⁴ Hasil belajar bisa dilihat setelah siswa mengikuti proses belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut.

Hasil belajar merupakan hasil dari kemampuan individu siswa dalam proses pembelajaran berlangsung yang memberikan perubahan terhadap perilaku siswa baik dalam pengetahuan, pemahaman serta sikap individu siswa untuk menjadi lebih baik. Perubahan dalam diri siswa dilakukan dengan penilaian suatu tindakan yang sesuai dengan tujuan dari pembelajaran tersebut yang dapat dicapai oleh siswa dalam bentuk belajar setelah menempuh proses belajar.

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 bersifat positif dan aktif.

²⁴ Nana Soedjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1995), hal. 22

4. Perubahan perilaku yang terjadi bersifat permanen atau relative menetap.
5. Perubahan perilaku memiliki tujuan yang berarah.
6. Perubahan yang terjadi mencakup seluruh aspek tingkah laku individu bersangkutan.²⁵

2. Tipe-tipe hasil belajar

Dalam sistem pendidikan Nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.²⁶

a. Tipe hasil belajar bidang Kognitif

Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak). Segala upaya yang menyangkut aktivitas otak adalah termasuk dalam ranah kognitif.²⁷ Ranah kognitif adalah keberhasilan belajar yang diukur oleh taraf penguasaan intelektualitas, keberhasilan ini biasanya dilihat dengan bertambahnya jenjang kemampuan siswa, yaitu:²⁸

²⁵ Muhammad Irham dan Novian Ardy Wiyani, *Psikologi Pendidikan: Teori dan Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-ruz Media, 2013), hal, 124-125

²⁶ Nana Soedjana, *Penilaian Hasil Proses...*, hal. 22

²⁷ Anas Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 50

²⁸ Zainul Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT. Rosdakarya Offset, 2013), hal.

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 (Application) 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 jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan situasi atau keadaan tertentu ke dalam unsur-unsur atau komponen pembentukannya.
5. Sintesis (Synthesis) 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.
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. Hasil belajar aspek pengetahuan termasuk tingkat kognitif yang paling rendah, meliputi pengetahuan factual, dan pengetahuan hafalan untuk diingat.

Namun pada taksonomi Bloom terdapat perubahan dari kata benda menjadi kata kerja (dalam taksonomi revisi). Perubahan ini dibuat agar sesuai dengan tujuan-tujuan pendidikan. Tujuan-tujuan pendidikan mengidentifikasi bahwa siswa akan dapat melakukan sesuatu (kata kerja) dengan sesuatu (kata benda). Kategori pengetahuan dalam taksonomi bloom berubah menjadi mengingat, kategori pemahaman menjadi memahami. Kategori aplikasi menjadi mengaplikasikan, kategori sintesis menjadi mencipta. Kategori evaluasi menjadi mengevaluasikan. Untuk sintesis dan evaluasi ditukar. Taksonomi revisi mengubah urutan dua kategori proses kognitif dengan menempatkan mencipta sebagai kategori yang paling kompleks.

Sehingga Taksonomi Bloom ranah kognitif yang telah direvisi Anderson dan Krathwohl, yakni: mengingat (remember), memahami/mengerti (understand), menerapkan (apply), menganalisis (analyze), mengevaluasi (evaluate), dan mencipta (create).²⁹

Berikut ini kategori-kategori dalam proses kognitif, yang akan membedakan proses-proses kognitif dalam setiap kategori secara mendetail:³⁰

1. Mengingat

Jika tujuan pembelajarannya adalah menumbuhkan kemampuan untuk meretensi materi pelajaran sama seperti materi yang diajarkan, kategori proses kognitif yang tepat adalah mengingat. Proses mengingat adalah mengambil pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Pengetahuan mengingat penting sebagai bekal untuk belajar yang bermakna dan menyelesaikan masalah karena pengetahuan tersebut dipakai dengan tugas-tugas yang lebih kompleks.

²⁹ Imam dkk, *Taksonomi Bloom, Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Lanadsan Untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Penilaian*, hal 26 yang dikutip dari website <https://akhmadsudrajat.files.wordpress.com>

³⁰ Lorin W. Anderson dkk. (2011). *The Taxonomy of Educational Objectives, The Classification of Educational Goals, Handbook I: Cognitive Domain, Benjamin S. Bloom* (cet. I): Agung Prihantoro. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

2. Memahami

Tujuan utama pembelajaran adalah menumbuhkan kemampuan retensi, fokusnya ialah *mengingat*. Akan tetapi, bila tujuan pembelajarannya adalah menumbuhkan kemampuan transfer, fokusnya ialah lima proses kognitif lainnya, *memahami* sampai *mencipta*. Dari kelimanya, proses kognitif yang berpijak pada kemampuan transfer dan ditekankan di sekolah-sekolah dan perguruan-perguruan tinggi ialah *memahami*. Siswa dikatakan memahami bila mereka dapat mengkonstruksi mana dari pesan-pesan pembelajaran, baik yang bersifat lisan, tulisan maupun grafis, yang disampaikan melalui pengajaran, buku, atau layar komputer.

Siswa memahami ketika mereka menghubungkan pengetahuan “baru” dan pengetahuan lama mereka. Proses-proses kognitif dalam kategori *memahami* meliputi menafsirkan, mencontohkan, mengklasifikasikan, merangkum, menyimpulkan, membandingkan, dan menjelaskan.

3. Mengaplikasikan

Proses kognitif mengaplikasikan melibatkan penggunaan prosedur-prosedur tertentu untuk mengerjakan soal latihan atau menyelesaikan masalah. Soal latihan adalah

tuga yang prosedur penyelesaiannya telah diketahui siswa, sehingga menggunakannya secara rutin.

Menerapkan merupakan proses yang konyinu, mulai dari siswa menyelesaikan suatu permasalahan menggunakan prosedur buku/standar yang sudah diketahui. Kegiatan ini berjalan teratur sehingga siswa benar-benar mampu melaksanakan prosedur ini dengan mudah, kemudian berlanjut pada munculnya permasalahan tersebut dan memilih prosedur yang tepat untuk menyelesaikan permasalahan.³¹

4. Menganalisis

Menganalisis melibatkan proses memecah-mecah materi jadi bagian-bagian kecil dan menentukan bagaimana hubungan antar bagian dan setiap bagian dan struktur keseluruhannya. Kategori proses menganalisis ini meliputi proses-proses kognitif membedakan, mengorganisasi dan mengatribusikan. Tujuan-tujuan pendidikan yang diklasifikasikan dalam menganalisis mencakup belajar untuk mennetukan potongan-potongan informasi yang relevan atau penting (membedakan), menentukan cara-cara untuk menata potongan-potongan informasi tersebut (mengorganisasikan), dan menentukan tujuan dibalik informasi itu

³¹ Imam dkk, *Taksonomi Bloom, Revisi Ranah Kognitif: Kerangka landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, dan Penilaian*. .. hal 28

(mengatribusikan). Walaupun belajar menganalisis dapat dianggap sebagai tujuan itu sendiri, sangat beralasan untuk secara edukatif memandang analisis sebagai perluasan dari memahami atau sebagai pembuka untuk mengevaluasi atau mencipta.

5. Mengevaluasi

Mengevaluasi didefinisikan sebagai membuat keputusan berdasarkan kriteria dan standar. Kriteria-kriteria yang paling sering digunakan adalah kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsisten. Perlu diingat bahwa tidak semua keputusan bersifat evaluasi. Misalnya, siswa membuat keputusan apakah keputusan tentang kesesuaian suatu prosedur untuk menyelesaikan masalah tertentu. Siswa membuat keputusan apakah dua objek itu sama atau berbeda. Sebagian besar proses kognitif sebenarnya mengahruskan pembuatan keputusan. Perbedaan yang paling mencolok antara *mengevaluasi* dan keputusan-keputusan lain yang dibuat siswa adalah penggunaan standar-standar performa dengan kriteria-kriteria yang jelas.

6. Mencipta

Mencipta melibatkan proses menyusun elemen-elemen jadi sebuah keseluruhan yang fungsional. Tujuan-tujuan yang diklasifikasikan dalam mencipta meminta siswa

membuat produk baru dengan mengorganisasi sejumlah elemen atau bagian jadi suatu pola atau struktur yang tidak pernah ada sebelumnya. Proses-proses kognitif yang terlibat dalam mencipta umuna sejalan dengan pengalaman-pengalaman belajar sebelumnya. Meskipun mengarahkan cara pikir kreatif, mencipta bukanlah ekspresi kreatif yang bebas sama sekali dan tak dihambat oleh tuntutan-tuntutan tugas atau situasi belajar.

Mencipta menghasilkan produk baru, yaitu sesuatu yang dapat diamati da lebih dari materi atau pengetahuan awal siswa. Tugas yang meminta siswa mencipta membutuhkan aspek-aspek dari setiap kategori proses kognitif sebelumnya sampai batas-batas tertentu. Seperti halnya, menulis karangan kerap kali, tetapi tidak selalu melibatkan proses-proses kognitif yang termasuk dalam kategori mencipta. Dala menulis karangan yang perlu hanya mengingat ide atau menafsirkan materi pelajaran. Pemahaman dasar bisa jadi melibatkan proses-proses kognitif yang termasuk dalam kategori mencipta. Sejauh pemahamanyang mendalam merupakan proses membua, disini terlibat proses-proses kognitif yang termasuk dalam kategori mencipta. Proses mencipta (kreatif) dapat dimulai dengan merumuskan, merencanakan, dan memproduksi.

Mengajarkan transfer belajar, tujuannya harus mencakup proses-proses kognitif yang termasuk dalam kategori-kategori, memahami, mengaplikasikan, menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta. Dengan begitu dapat membantu para pendidik merumuskan tujuan-tujuan pendidikan yang lebih luas.

b. Tipe hasil belajar bidang Afektif

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Ranah afektif mencakup eatak perilaku seperti, perasaan minta, sikap, emosi, dan nilai-nilai. Ciri-ciri hasil belajar afektif akan tampak pada peserat didik dalam berbagi tingkah laku. Seperti perhatiannya terhadap mata pelajaran di sekolah, motivasinya yang tinggi untuk tahu lebih banyak mengenai pelajarn yang diterimanya, penghargaan atau rasa hormatnya terhada guru dan sebagainya.

Menurut Word dalam Basuki menyatakan bahwa penilaian afektif adalah setiap metode yang digunakan untuk mengungkap bagaimana seorang sisea merasakan tentang dirinya, persepsi tertanda citra dirinya, apa yang berpengaruh terhadap perilakunya didalam 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 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.³²

Kompetensi sikap dibagi menjadi dua, yaitu sikap spiritual yang terkait dengan pembentukan peserta didik yang beriman dan bertakwa, dan sikap sosial yang terkait dengan pembentukan peserta didik yang berakhlak mulia, mandiri, demokratis, dan bertanggungjawab. Pada jenjang SMP/MTs, kompetensi sikap spiritual mengacu pada KI-2: Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri dalam berinteraksi, secara afektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaanya.³³

Telah disebutkan bahwa ranah afektif meliputi jenjang kemampuan, yakni *receiving* (menerima), *responding* (menjawab), *valuing* (menilai), *organization* (organisasi), dan *charterization by a value or value complex*

³² Ismet Basuki, Hariyanto, *Asesmen Pembelajaran*. (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2015), hal 184.

³³ Alimuddin, *Jurnal Pendidikan, Penilaian dalam Kurikulum 2013*, (Makassar: Jurusan Matematika FMIPA UNM, 2014), Vol. 1 No. 1, hlm. 25

(mengakarakterisasikan dengan suatu nilai atau kompleks nilai).

Kata-kata kerja operasional untuk merumuskan yang mengukur jenjang kemampuan dalam ranah afektif adalah:³⁴

- 1) Menerima (receiving): menanayakan, menjawab, menyebutkan, mamilih, mengidentifikasi, memberikan, mencandrakan (describe), mengikuti, menyeleksi, menggunakan dan sebagainya.
- 2) Menjawab (responding): menjawab, melakukan , menulis, berbuat, menceritakan, membantu, mendiskusikan, melaksanakan, mengemukakan, melaporkan, dan sebagainya.
- 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.

³⁴ Daryanto, “*Evaluasi Pendidikan*”, (Jakarta: PT. Rineke Cipta. 1999), cet. I, hal.118-120

- 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:³⁵

- 1) Penerimaan (*receiving*), kesediaan siswa untuk memperhatikan tetapi masih berbentuk pasif.
- 2) Partisipasi (*responding*), siswa aktif dalam kegiatan.
- 3) Penilaian/penentuan sikap (*valuating*), kemampuan menilai sesuatu dan membawa diri sesuai dengan penilaian tersebut.
- 4) Organisasi (*organizing*), kemampuan untuk membaca atau mempersatukan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan konflik diantara nilai-nilai dan membentuk suatu sistem nilai yang konsisten.
- 5) Membentuk pola hidup (*Characterization by value or value complex*), yaitu kemampuan untuk mengahayati

³⁵ Zaenal Arifin, *Evaluasi pembelajaran...*, hal 22

nilai-nilai kehidupan sehingga dapat menjadi pegangan hidup.

Ranah afektif tidak dapat diukur seperti halnya ranah kognitif, untuk ranah afektif diperlukan suatu alat ukur yang disebut instrumen. Ranah afektif yang diukur diantaranya seperti sikap, motivasi dan bakat yang diukur menggunakan instrument dan penilaian dalam bentuk angket atau observasi. Penilaian ranah afektif baik untuk mengukur sikap, minat, motivasi, dan bakat diperlukan skala yang berbeda bergantung pada tujuan yang ingin dicapai.

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 pertanyaan, yaitu pertanyaan positif atau negative. Pertanyaan positif diberi skor 5,4,3,2,1 sedangkan bentuk pertanyaan negative diberi skor 1,2,3,4,5. Bentuk jawaban skala likert terdiri dari sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.³⁶

Skala pengukuran dapat sebagai acuan menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur,

³⁶ Sofyan Siregar, "Statistika Deskripsi untuk Penelitian: Dilengkapi Perhitungan Manual dan Aplikasi SPSS 17". (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hal 138.

sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dapat menghasilkan data kuantitatif.

c. Tipe hasil belajar ranah Psikomotorik

Penilaian psikomotorik dicirikan oleh adanya aktivitas fisik dan keterampilan kinerja oleh siswa seta tidak memerlukan penggunaan kertas dan pensil. Ranag psikomotorik berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik.

Dengan kata lain, kegiatan belajar yang banyak berhubungan dengan ranah psikomotor adalah praktik dilapangan. Dalam kegiatan praktik itu juga ada ranah kognitif dan afektifnya, tetapi hanya sedikit jika dibandingkan ranah psikomotornya. Dalam hal ini, guru melakukan pengamatan untuk menilai dan mennetukan apakah siswa terampil atau belum, jika memerlukan kerja sama kelompok dinilai keterampilan kerja sama siswa serta keterampilan kepemimpinan siswa.³⁷

Dalam asesmen psikomotorik, tujuan pembelajaran disesuaikan dengan ranah psikomotor. R.H. Dave (1970)

³⁷ Ismet basuki, Hariyanto, "*Asesmen Pembelajaran*", hal... 209-210

membagi hasil belajar ranah psikomotorik menjadi lima tahap yaitu:³⁸

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 atau diperhatikan 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 presisi. Misalnya, melakukan tendangan pinalti sesuai dengan yang ditergetkan (masuk gawang lawan).

4) Artikulasi (articulation)

Artikulasi yaitu kemampuan melakukan kegiatan kompleks dan ketetapan sehingga produk kerjanya utuh.

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

Misalnya, melempar bola keteman sebagai umpan untuk ditendang kerah gawang lawan.

5) Naturalisasi (naturalization)

Naturalisasi yaitu kemampuan melakukan kegiatan secara reflex kegiatan melibatkan fisik saja sehingga efektifitas kerja tinggi. Misalnya, secara reflex 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 tabrakan.

Kata kerja operasional Domain Psikomotorik Dave, meliputi:³⁹

1) Imitasi (Imitation)

- a. Deskripsi Perilaku meliputi meniru tindakan dari yang ditunjukkan orang lain, mengamati kemudian mereplikasi, mengkoordinasikan gerakan tubuh
- b. Contoh Aktivitas yang diukur meliputi mengamati guru kemudian menirukan aktivitas proses
- c. Kata Kerja meliputi meniru, mengikuti, mereplikasi, mengulangi

³⁹ Ahmad Samsudin, <http://katakkerjaoperasional/Direktori.PDF.file.Upi.edu>. Diakses 08 Mei 2019

2) Manipulasi (Manipulation)

- a. Deskripsi Perilaku meliputi Mereproduksi aktivitas dari guru atau ingatannya
- b. Contoh Aktivitas yang diukur meliputi Melakukan tugas dari instruksi tertulis atau verbal, Menekankan perkembangan kemampuan mengikuti pengarahan
- c. Kata Kerja meliputi Menciptakan kembali, membangun, menunjukkan, melaksanakan, mengimplementasikan.

3) Presisi (Precision)

- a. Deskripsi perilaku meliputi Melakukan keterampilan tanpa bantuan orang lain
- b. Contoh aktivitas yang diukur meliputi Mempertunjukkan keahlian melaksanakan tugas, memerlukan kecermatan dan kepastian yang lebih tinggi dalam penampilan
- c. Kata kerja meliputi melengkapi, mempertunjukkan, menyempurnakan, mengkalibrasi, mengontrol.

4) Artikulasi (Articulation)

- a. Deskripsi perilaku meliputi mengadaptasi dan mengintegrasikan keahlian.
- b. Contoh aktivitas yang diukur meliputi mengaitkan mengkombinasikan aktivitas untuk mengembangkan metode, membiasakan apa yang telah dipelajari sehingga tampil dengan meyakinkan.

c. Kata kerja meliputi mengintegrasikan, mengadaptasi, mengembangk-an, memformulasi.

5) Naturalisasi (Naturalization)

a. Deskripsi perilaku meliputi melakukan aktivitas secara terkait dengan tingkat keterampilan yang telah dimiliki

b. Contoh aktivitas yang diukur meliputi mendefinisikan tujuan, pendekatan dan strategi untuk melakukan aktivitas untuk keperluan, melakukan gerakan secara spontan.

c. Kata kerja meliputi merancang, menspesifikasi, mengelola.

Ranah psikomotorik merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (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 hubungan dengan aktivitas fisik misalnya, lari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya.⁴⁰

⁴⁰ Sudijono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*,...hal. 57

C. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Dalam proses pembelajaran, berhasil tidaknya seseorang disebabkan oleh beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar, yaitu berasal dari dalam diri orang yang belajar dan ada pula dari luar dirinya.⁴¹

Berikut ini akan dikemukakan faktor-faktor yang menentukan pencapaian hasil belajar.

a. Faktor Internal (yang berasal dari dalam diri)

1) Kesehatan

Kesehatan disini terbagi menjadi dua yaitu kesehatan jasmani dan kesehatan rohani. Orang jenius tetapi kesehatan jasmaninya kurang baik misalnya sakit-sakitan, maka dia tidak akan bisa belajar dengan maksimal.⁴² Demikian pula halnya jika kesehatan rohani kurang baik, misalnya mengalami gangguan pikiran karena konflik dengan orang tua, ini juga dapat mengganggu atau mengurangi semangat belajar. Karena itu, pemeliharaan kesehatan jasmani dan rohani sangatlah penting agar bahan dan pikiran selalu segar dan semangat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.⁴³ Jadi kesehatan jasmani dan rohani ini penting untuk peserta didik yang melakukan kegiatan belajar.

⁴¹ Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka, 2007), hal. 55

⁴² Ariesandi Setyono, *Mathemagics*, (Jakarta: PT Gramedia Pustaka, 2007), hal. 88

⁴³ Dalyono, *Psikologi Pendidikan...*, hal. 55

2) Minat dan motivasi

Jika seseorang menaruh minat pada suatu bidang maka akan mudah mempelajari bidang itu.⁴⁴ Minat ini timbul dari dalam diri siswa dan bisa jadi minat siswa satu dengan yang lain berbeda namun juga tidak menutup kemungkinan keadaan minat akan bisa sama. Sementara motivasi merupakan pendorong untuk melakukan suatu pekerjaan. Kuat lemahnya motivasi belajar turut mempengaruhi keberhasilannya.⁴⁵ Karena itu motivasi belajar perlu diusahakan agar keberhasilan dalam proses belajar dapat dicapai.

3) Strategi belajar

Seorang anak yang belum mengetahui gaya belajarnya akan sulit menentukan strategi belajarnya. Jika strategi belajar kurang pas, proses pengolahan informasi dalam otak akan lambat. Akibatnya, materi yang akan dipelajari seolah-olah menjadi sulit sekali.⁴⁶ Strategi belajar bisa diibaratkan dengan cara tepat untuk berperang.

b. Faktor Eksternal (berasal dari luar diri)

1) Keluarga

⁴⁴ Singgih D. Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, (Jakarta: PT BPK Gunung Mulia, 2004), hal. 130

⁴⁵ Dalyono, *Psikolog Pendidikan...*, hal. 57

⁴⁶ Ariesandi Setyono, *Mathemagics...*, hal. 89

Semua yang menjadi penghuni rumah seperti ayah, ibu, anak-anak disebut sebagai keluarga. Faktor orang tua sangat berpengaruh besar terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Mulai dari tingi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, perhatian dan bimbingan orang tua, tenang tidaknya kondisi dalam rumah, semuanya itu turut mempengaruhi hasil belajar anak.⁴⁷ Misal seperti kebanyakan masalah di Negara kita, banyak anak yang mengalami broken home, ini sebenarnya sangat disayangkan karena mental peserta didik akan terganggu dengan keadaan ini.

2) Sekolah

Faktor sekolah sangat besar pengaruhnya dalam tingkat keberhasilan belajar, karena hampir 1/3 dari kehidupan anak sehari-harinya berada disekolah.⁴⁸ Kualitas guru, sebagai guru yang menjadi orang tua ke dua di sekolah perlu dilakukan penyaringan agar tidak terjadi sesuatu yang tidak diinginkan seperti pada kasus-kasus yang marak di layar TV yaitu kasus pelecehan terhadap peserta didik. Metode pengajarannya keadaan fasilitas/perengkapan sekolah, penataan tata tertib, keamanan sekolah semuanya itu menjadi factor yang mempengaruhi belajar anak.

⁴⁷ Dalyono, *Psikolog Pendidikan...*, hal. 59

⁴⁸ Singgih D. Gunarsa, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja...*, hal. 133

3) Lingkungan sekolah

Keadaan lingkungan tempat tinggal juga sangat penting dalam mempengaruhi prestasi belajar. Misalnya bila bangunan rumah sangat rapat, iklim terlalu panas maka akan mengganggu proses belajar. Sebaliknya tempat yang sepi, iklim yang sejuk, ini akan menunjang proses belajar.⁴⁹ Jadi dalam mendirikan sekolah lingkungan sekitar perlu di survey terlebih dahulu, apakah lingkungan sekitar sekolah tersebut sudah memenuhi syarat kenyamanan atau belum memenuhi.

Seperti halnya hasil belajar yang dikemukakan oleh tokoh lain yaitu secara global, faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dapat dibedakan menjadi tiga macam, yakni:

- 1) Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa), yakni keadaan/kondisi jasmani dan rohani siswa.
- 2) Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa.
- 3) Faktor pendekatan belajar (approach to learning), yakni jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pembelajaran.⁵⁰

Dari proses belajar diharapkan siswa memperoleh prestasi belajar yang baik sesuai dengan tujuan instruksional khusus yang

⁴⁹ Dalyono, *Psikolog Pendidikan...*, hal. 60

⁵⁰ Muhibin Syah, *Psikologi Pelajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 144

ditetapkan sebelum belajar berlangsung. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar adalah menggunakan tes. Tes ini digunakan untuk menilai hasil belajar yang dicapai dalam materi.

D. Fiqih

1. Pengertian Fiqih

Fiqih (fiqhu) artinya faham atau tahu. Menurut istilah yang digunakan para ahli fiqih (fuqaha). Fiqih itu ialah ilmu yang menerangkan hukum-hukum syari'at Islam yang diambil dari dalil-dalilnya yang terperinci. Menurut Hasan Ahmad Al-Khatib, fuqhu Islami adalah sekumpulan hukum syara' yang sudah dibukukan dalam berbagai madzhab, baik dari madzhab yang empat atau madzhab lainnya.⁵¹

Menurut Al-Junani menyebutkan bahwa fiqih menurut bahasa berarti paham terhadap seseorang pembicara. Menurut istilah fiqih ialah mengetahui hukum-hukum syara' yang amaliah (mengenai perbuatan, perilaku dengan melalui dalil-dalinya yang terperinci).⁵²

Menurut Imam Ghazali dari mazhab Syafi'i mendefinisikan tentang fiqih sebagai fiqih itu mengetahui dan memahami, akan tetapi dalam tradisi ulama, fiqih diartikan dalam suatu syara' yang tertentu

⁵¹ Zakiah Daradjat, *Methodik Khusus Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal. 78

⁵² A. Dzajuli, *Ilmu Fiqih Penggalan Perkembangan dan penerapan Hukum Islam*, (Jakarta kencana, 2010), hal. 4

bagi perbuatan dan mukallaf seperti wajib, haram, sunnah, mubah, makruh, sah, fasad, batal, dan sejenisnya.⁵³

2. Ruang Lingkup Fiqih

Diadalam pembahasan ilmu fiqih, fiqih juga mempunyai adanya ruang lingkup yang yang mencakup pembahasannya diantaranya lain, adalah:

1. *Ibadah*, didalam bab ibadah juga membicarakan mengenai permasalahan-permasalahan seperti thaharah, shalat, shiyah, zakat, haji, jenazah, jihad dan lain sebagainya.
2. *Ahwalusy' syakhshiyah*, yang membahas tentang nikah, khitbah (melamar), mu'asyarah (bergaul), mufaqah, thalak, khulu dan lain sebagainya.
3. *Mu'amalat madaniyat*, bab ini membahas tentang buyu' khiyar, riba, sewa menyewa, utang piutang, gadai dan lain sebagainya.
4. *Mu'amalat maliyat* (status milik bersama, baitul maal, cara pengelolaan baitul maal, kepengurusan baitul maal dan lain sebagainya).
5. *Jinayat* (pelanggaran, kejahatan, qishash, hukum muted berzina dan lain sebagainya).
6. *Murafat'at akhamud dusturiyah* (peradilan hakim, gugatan, pembuktian, dan lain sebagainya). Dan *Akhamat dualiyah* (kepala

⁵³ Ibid, hal. 16

Negara dan waliyul amri, syarat menjadi kepala Negara, musyawarah dan demokrasi dan lain sebagainya).⁵⁴

E. Materi Fiqih

Materi ini diambil dari buku siswa Fiqih Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013 untuk Madrasah Tsanawiyah kelas VIII. Dari Kementerian Agama Republik Indonesia, ceetakan ke-1 2015.

1. Ketentuan Makanan Dan Minuman Yang Halal

a. Makanan yang Halal

Makanan yang halal ialah makanan yang dibolehkan untuk dimakan menurut ketentuan syari'at Islam. Segala sesuatu baik berupa tumbuhan, buah-buahan ataupun binatang pada dasarnya adalah halal dimakan, kecuali apabila ada nash al-Quran atau Hadits yang mengharamkannya.

Ada kemungkinan sesuatu itu menjadi haram karena memberi mengandung mudharat atau bahaya bagi manusia.

Allah SWT berfirman:

يَا أَيُّهَا النَّاسُ كُلُوا مِمَّا فِي الْأَرْضِ حَلَالًا طَيِّبًا وَلَا تَتَّبِعُوا خُطُوَاتِ الشَّيْطَانِ إِنَّهُ لَكُمْ عَدُوٌّ مُبِينٌ

Artinya: “Wahai manusia! Makanlah dari (makanan) yang halal dan baik yang terdapat di bumi, dan janganlah kamu mengikuti langkah-langkah setan. Sungguh, setan itu musuh yang nyata bagimu” (QS. Al-Baqarah: 168)

⁵⁴ Zakiah Daradjat, *Methodik Khusus Pendidikan Agama Islam...*, hal. 81

وَكُلُوا مِمَّا رَزَقَكُمُ اللَّهُ حَلَالًا طَيِّبًا وَاتَّقُوا اللَّهَ الَّذِي أَنْتُمْ بِهِ مُؤْمِنُونَ

Artinya: “Dan makanlah dari apa yang telah diberikan Allah kepadamu sebagai rezeki yang halal dan baik, dan bertaqwalah kepada Allah yang kamu beriman kepada-Nya” (QS. Al-Maidah: 88)

Dari dua ayat diatas maka jelaslah bahwa makanan yang dimakan oleh seorang Muslim hendaknya memenuhi 2 syarat, yaitu:

- a. Halal, artinya diperbolehkan untuk dimakan dan tidak dilarang oleh hukum syara’.
- b. Baik/Thayyibah, artinya makanan itu bergizi dan bermanfaat untuk kesehatan.

Pertama: makanan dan minuman harus halal. Halalnya suatu makanan harus meliputi tiga hal, yaitu:

- a. Halal cara mendapatkannya, artinya sesuatu itu harus diperoleh dengan cara halal pula. Sesuatu yang halal tetapi cara mendapatkannya tidak sesuai dengan syara’ maka menjadi haramlah ia. Sebagaimana, mencuri, menipu, dan lain-lain.
- b. Halal karena proses/cara pengolahannya, artinya selain sesuatu yang halal itu harus diperoleh dengan cara yang halal pula. Cara atau proses pengolahannya juga harus benar. Hewan seperti, kambing, ayam, sapi, jika disembelih dengan cara yang tidak sesuai dengan hukum Islam maka dagingnya menjadi haram.

- c. Halal karena dzatnya, artinya makanan itu terbuat dari bahan yang halal, tidak mengandung unsur-unsur yang diharamkan menurut syara', seperti nasi, susu, telur, dan lain-lain.

Kedua, makanan dan minuman harus *thayyib* artinya baik bagi tubuh dan kesehatan. Makanan yang membahayakan kesehatan misalnya mengandung formalis, mengandung pewarna tekstil, makanan berlemak yang berlebihan, dan lain-lain dikatakan tidak *thayyib*.

2. Jenis Makanan Dan Minuman Yang Dihalalakan

Dalam Islam, halalnya suatu makanan harus meliputi tiga hal, yaitu:

1. Halal karena zatnya. Artinya, benda itu memang tidak dilarang oleh hukum syara'. Seperti nasi, telur, susu, dan lain-lain.
2. Halal cara mendapatkannya. Artinya, sesuatu yang halal diperoleh dengan cara yang halal pula. Sesuatu yang halal tetapi cara mendapatkannya tidak sesuai dengan hokum syara' maka haramlah ia. Sebagaimana, mencuri, menipu, dan lain-lain.
3. Halal karena proses/cara pengolahannya. Artinya, selain sesuatu yang halal itu harus diperoleh dengan cara yang halal pula. Cara atau proses pengolahannya juga harus benar. Hewan seperti kambing, sapi, jika disembelih dengan cara yang tidak sesuai dengan hokum Islam maka dagingnya menjadi haram.

Adapun jenis makanan atau binatang yang halal dimakan, secara garis besar binatang yang halal dapat dikelompokkan menjadi 2 bagian, yaitu:

1. Semua makanan dan minuman yang tidak diharamkan oleh Allah Swt dan Rasul-Nya. Artinya semua makanan minuman adalah boleh dan halal sampai ada dalil yang menyatakan haramnya. Allah Swt berfirman:

هُوَ الَّذِي خَلَقَ لَكُمْ مَّا فِي الْأَرْضِ جَمِيعًا

Artinya: “Dialah (Allah) yang menciptakan segala yang ada di bumi untukmu”. (QS. Al-Baqarah; 29)

2. Semua makanan yang baik, tidak kotor dan tidak menjijikkan.
3. Semua makanan yang tidak memberi mudharat, tidak membahayakan kesehatan jasmanai dan tidak merusak akal, moral, dan aqidah.
4. Binatang ternak, seperti: kerbau, sapi, unta, kambing, domba, dan lain-lain.
5. Sebangsa belalang juga halal, bahkan bangkainyaapun boleh dimakan walaupun tanpa disembelih.
6. Binatang hasil buruan yang diperoleh dari hutan seperti kijang, kancil atau ayam hutan halal dimakan dagingnya.
7. Binatang yang hidup di laut/air.

3. Manfaat Mengonsumsi Makanan dan Minuman yang Halal

Seseorang yang sudah terbiasa mengonsumsi makanan dan minuman yang halal, maka dirinya akan memperoleh manfaat, diantaranya adalah:

- a. Terjaga kesehatan sehingga dapat mempertahankan hidupnya sampai dengan batas yang ditetapkan Allah Swt
- b. Mendapat ridha Allah Swt karena memilih jenis makanan dan minuman yang halal
- c. Rezeki yang diperolehnya membawa barokah dunia akhirat, serta mendapat perlindungan dari Allah Swt
- d. Membawa ketenangan hidup dalam kegiatan sehari-hari, dan itu cerminan kepribadian yang jujur dalam hidupnya dan sikap apa adanya
- e. Memiliki akhlaqul kharimah karena telah menaati perintah Allah Swt sekaligus terhindar dari akhlak madzmumah (tercela).

4. Ketentuan Makanan Dan Minuman Yang Haram

1. Pengertian Makanan dan Minuman yang Haram

Haram artinya dilarang, jadi makanan dan minuman yang haram adalah makanan dan minuman yang diharamkan di dalam al-Qur'an dan Hadits, bila tidak terdapat petunjuk yang melarang, berarti halal. Setiap makanan dan minuman yang diharamkan atau dilarang oleh *syara'* pasti ada bahayanya dan meninggalkan yang dilarang *syara'* pasti ada faidahnya dan mendapat pahala.

2. Jenis Makanan dan Minuman yang Diharamkan

Pada prinsipnya segala minuma apa saja halal untuk diminum selama tidak ada ayat al-Qur'an dan Hadits yang mengharamkannya. Bila haram, namun masih dikonsumsi dan dilakukan, maka niscaya tidak barokah, malah membuat penyakit di badan. Haramnya makanan secara garis besar dapat dibagi dua macam:

a. *Haram Lidzaitihi* (makanan yang haram karena zatnya).

Maksudnya hokum asal dari makanan itu sendiri memang sudah haram. Haram bentuk ini ada beberapa, diantaranya:

1) Daging babi

Seluruh makanan, minuman, obat-obatan, dan kosmetik yang mengandung unsur babi dalam bentuk apapun, haram dikonsumsi. Termasuk lemak babi yang diprgunakan dalam industry makanan yang dikenal dengan istilah *shortening*, serta semua zat yang berasal dari babi yang biasanya dijadikan bahan campuran makanan (*food additive*)

إِنَّمَا حَرَّمَ عَلَيْكُمُ الْمَيْتَةَ وَالدَّمَ وَلَحْمَ الْخِنزِيرِ وَمَا أُهْلَ بِهِ لِغَيْرِ اللَّهِ

Artinya: “Sesungguhnya Dia (Allah) hanya mengharamkan atasmu bangkai, darah, daging babi, dan (daging) hewan yang disembelih dengan (menyebut nama) selain Allah”.

(QS. Al-Baqarah: 173)

2) Darah

Darah yang mengalir dari binatang atau manusia haram dikonsumsi, baik secara langsung maupun dicampurkan pada bahan makanan karena dinilai najis, kotor, menjijikkan, dan dapat mengganggu kesehatan. Demikian juga darah yang sudah membeku yang dijadikan makanan dan diperjualbelikan oleh sebagian orang. Adapun darah yang melekat pada daging halal, boleh dimakan karena sulit dihindari. Hal ini berdasarkan firman Allah Swt:

قُلْ لَا أَجِدُ فِي مَا أُوحِيَ إِلَيَّ مُحَرَّمًا عَلَى طَاعِمٍ يَطْعَمُهُ إِلَّا أَنْ يَكُونَ مَيْتَةً
أَوْ دَمًا مَسْفُوحًا أَوْ لَحْمَ خِنْزِيرٍ فَإِنَّهُ رَجْسٌ أَوْ فِسْقًا أُهْلًا لِغَيْرِ اللَّهِ بِهِ

Artinya: *“Katakanlah: “Tidak kudapati di dalam apa yang diwahyukan kepadaku, sesuatu yang diharamkan makanannya bagi yang ingin memakannya, kecuali daging hewan yang mati (bangkai), darah yang mengalir, daging babi karena semua itu kotor atau hewan yang disembelih bukan atas (nama) Allah”.* (QS. Al-An’am: 145)

3) Khamar (minuman keras)

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رَجْسٌ مِّنْ
عَمَلِ الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya: *“Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berjudi untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah perbuatan keji*

termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) agar kamu beruntung". (QS. Al-Ma'idah: 90)

Khamar dapat dianalogikan dengannya semua makanan dan minuman yang bisa menimbulkan mudharat dan merusak badan, akal, jiwa moral, dan akidah. Misalnya narkoba dengan seluruh jenis dan macamnya.

- 4) Semua jenis burung yang bercakar,** yang dengan cara cakarnya ia mencekeram atau menyeran mangsanya.

Yang dimaksud burung yang memiliki cakar adalah, yang buas, seperti burung elang dan rajawali. Sehingga tidak termasuk sebangsa ayam, burung merpati dan sejenisnya.

- 5) Semua binatang buas yang bertaring**

Yang dimaksud disini adalah semua binatang buas yang bertaring dan menggunakan taringnya untuk menghadapi dan memangsa manusia dan binatang lainnya.

- 6) Binatang yang diperintahkan supaya dibunuh**

Ada lima binatang yang diperintahkan untuk dibunuh karena termasuk binatang yang merusak dan membahayakan, berdasarkan hadist: "*Dari Aisyah berkata: Rasulullah bersabda: Lima hewan fasik yang hendaknya dibunuh, baik di tanah maupun haram yaitu ular, gagak yang punggungnya dan perutnya ada warna putih, tikus, anjing gila, burung elang*". (HR. Muslim)

Nabi Muhammad saw. Memerintahkan agar supaya dibunuh binatang-binatang tersebut, maka itu sebagai isyarat atas larangan untuk memaknnya. Sebab, jika sekiranya binatang itu boleh dimakan, maka akan menjadi *mubazir* (sia-sia) kalau sekedar dibunuh, padahal Allah melarang hamba-Nya untuk melakukan hal-hal yang *mubazir*.

7) Binatang yang dilarang untuk dibunuh

Ada empat macam binatang yang dilarang dibunuh. Binatang tersebut adalah dalam hadist berikut, yang artinya: “*Dari Ibnu Abbas berkata: Rasulullah saw. melarang membunuh 4 hewan: semut, tawon, burung hud-hud dan burung surad*”. (HR. Ahmad)

Nabi Muhammad saw. melarang membunuh binatang-binatang itu, berarti dilarang pula memakannya. Sebab, jika binatang itu termasuk yang boleh dimakan, bagaimana cara memakannya kalau dilarang membunuhnya?

8) Binatang yang buruk atau menjijikkan

Semua yang menjijikkan baik hewani maupun nabati diharamkan oleh Allah Swt sebagaimana firmanNya:

وَيُحَرِّمُ عَلَيْهِمُ الْخَبَائِثَ

Artinya: “*Dan dia (Muhammad) mengharamkan bagi mereka segala yang buruk*”. (QS. Al-A’raf: 157)

Namun kriteria binatang yang buruk dan menjijikkan pada setiap orang dan tempat pasti berbeda. Ada yang menjijikkan bagi seseorang misalnya, tetapi tidak menjijikkan bagi yang lainnya. Maka yang dijadikan standar oleh para ulama' adalah tabiat dan perasaan orang yang normal dari orang Arab yang tidak terlalu miskin yang membuatnya memakan apa saja. Karena kepada merekalah al-Quran diturunkan pertama kali dan dengan merekalah semuanya dijelaskan. Sehingga merekalah yang paling mengetahui mana binatang yang menjijikkan atau tidak.

9) Semua makanan yang ber-mudharat terhadap kesehatan manusia, apalagi kalau sampai membunuh diri baik dengan segera maupun dengan cara perlahan.

Misalnya: racun, narkoba dengan semua jenis dan sejenisnya.

Allah Swt berfirman:

وَلَا تُقْفُوا بِأَيْدِيكُمْ إِلَى التَّهْلُكَةِ

Artinya: *“Dan janganlah kamu jatuhkan (diri sendiri) ke dalam kebinasaan dengan tangan sendir”*.(QS. Al-Baqarah: 195)

Nabi Muhammad saw. bersabda: *“Tidak boleh membahayakan diri sendiri da tidak boleh membahayakan orang lain”*. (HR. Ahmad)

b. Haram Lighairihi (makanan yang haram karena faktor eksternal). Maksudnya hukum asal makanan itu sendiri adalah halal. Akan tetapi dia berubah menjadi haram karena adanya sebab yang tidak berkaitan dengan makanan tersebut. Haram bentuk ini ada beberapa, diantaranya:

1) **Bangakai.** Yaitu semua binatang yang mati karena tanpa penyembelihan yang syar'i dan juga hasil buruan. Allah Swt berfirman:

حُرِّمَتْ عَلَيْكُمْ أَلْمَيْتَةُ وَالِدَّمُ وَلَحْمُ الْخِنْزِيرِ وَمَا أَهْلَ لِغَيْرِ اللَّهِ بِهِ
وَالْمُنْخَنِقَةُ وَالْمَوْقُوذَةُ وَالْمُتَرَدِّيَةُ وَالنَّطِيحَةُ وَمَا أَكَلَ السَّبُعُ إِلَّا مَا ذَكَّيْتُمْ

Artinya: “Diharamkan bagimu (memakan) bangakai, darah, daging babi, (daging hewan) yang disembelih atas nama selain Allah, yang tercekik, yang dipukul, yang jatuh, yang ditanduk, dan yang diterkam binatang buas, kecuali yang sempat kamu menyembelinya”. (QS. Al-Ma'idah: 3)

Jenis-jenis bangkai berdasarkan ayat diatas:

- *Al-Munhaniqah*, yaitu binatang yang mati karena tercekik.
- *Al-Mauqudzah*, yaitu binatang yang mati karena terkena pukulan keras.
- *Al-Mutaraddiyah*, yaitu binatang yang mati karena jatuh dari tempat yang tinggi.
- *An-Nathihah*, yaitu binatang yang mati karena ditanduk oleh binatang lainnya.

- Binatang yang mati karena dimangsa oleh binatang buas.
- Semua binatang yang matai tanpa penyembelihan, seperti diestrum.
- Semua binatang yang disembelih dengan sengaja tidak membaca basmalah.
- Semua hewan yang disembelih untuk selain Allah Swt walaupun dengan membaca basmalah.
- Semua bagian tubuh hewan yang terpotong/terpisah dari tubuhnya.

Diperkecualikan darinya 3 bangkai, ketiga bangkai ini halal dimakan:

- Ikan, karena dia termasuk hewan air dan telah berlalu penjelasan bahwa semua hewan air adalah halal bangkainya kecuali kodok.
- Belalang.
- Janin yang berada dalam perut hewan yang disembelih.

2) Binatang yang disembelih tanpa membaca basmalah

Hewan ternak yang disembelih tanpa membaca basmalah adalah haram dimakan dagingnya kecuali jika lupa. Allah Swt berfirman:

وَلَا تَأْكُلُوا مِمَّا لَمْ يُذْكَرِ اسْمُ اللَّهِ عَلَيْهِ وَإِنَّهُ لَفِسْقٌ

Artinya: “dan janganlah kamu memakan dari apa (daging hewan) yang ketika (disembelih) tidak disebut nama Allah.

Sesungguhnya perbuatan yang semacam ini adalah perbuatan fasik”. (QS. Al-An’am: 121)

3) Makanan yang haram diperoleh dari usaha dengan cara *dhalim*, seperti mencuri, korupsi, menipu, merampok, hasil judi, undian harapan, taruhan, menang togel dan sebagainya.

4) Semua makanan halal yang tercampur najis

Contohnya seperti mentega, madu, susu, minyak goreng atau selainnya yang kejatuhan tikus atau cecak. Hukumnya sebagaimana yang disebutkan dalam hadits Maimunah ra. bahwa nabi Muhammad saw. Ditanya tentang minyak samin (lemak) yang kejatuhan tikus, maka beliau bersabda: *“Buanglah tikusnya dan buanglah juga lemaknya yang berada disekitarnya lalu makanlah (sisa) lemak kalian”*. (HR. Bukhori)

5. Akibat dari memakan makanan dan minuman yang haram

Apabila manusia memakan makanan dan minuman yang haram maka akan menimbulkan akibat buruk baik manusia itu sendiri baik terhadap pribadinya maupun terhadap orang lain atau masyarakat bahwa terhadap lingkungannya. Diantara akibat buruk dari makanan dan minuman yang haram adalah:

1. Amal ibadahnya tidak akan diterima dan doanya tidak akan dikabulkan Allah Swt.

2. Makanan dan minuman haram bisa merusak jiwa (terutama minuman keras yang mengandung alkohol), seperti:
 - a. Kecerdasan menurun
 - b. Cenderung lupa dan melakukan hal-hal yang negative
 - c. Senang menyendiri dan melamun
 - d. Semangat kerja berkurang
3. Makan dan minuman yang haram dapat membahayakan kesehatan.
4. Makanan dan minuman yang haram membazirkan harta.
5. Menimbulkan permusuhan dan kebencian.
6. Menghalangi terkabulnya do'a, karena telah melanggar aturan Allah Swt.
7. Menghalangi mengingat Allah.

6. Usaha-usaha untuk menghindari makanan dan minuman yang haram

Sebagai seorang muslim kita harus berusaha menghindari atau menjauhi makanan dan minuman yang haram. Agar dapat menghindari makanan dan minuman yang diharamkan, hendaknya diperhatikan hal-hal berikut:

1. Tanamkan didalam diei sikap benci dan tidak suka terhadap makanan dan minuman yang diharamkan
2. Hendaklah difahami betul macam-macam dan minuman yang diharamkan

3. Jika terdapat keraguan terhadap makanan dan minuman tersebut tanyakanlah kepada ulama terdekat
4. Bersikap hati-hati terhadap makanan dan minuman yang telah diolah atau dalam kemasan
5. Tanamkan keyakinan didalam diri bahwa makan dan minum sesuatu yang haram akan merusak dan membahayakan jiwa kita
6. Menjauhi pergaulan yang mengarah pada makanan dan minuman yang haram.

7. Adab makan dan minum

Selain kondisi makanan, tatacara makan dan minum pun tidak luput dari perhatian syariat Islam.

1. Sebelum menyantap makanan kita harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut:
 - a. Berniat makan dan minum untuk menambah kekuatan agar dapat menjalankan ibadah dengan baik.
 - b. Tidak makan dan minum secara berlebihan atau melampaui batas yang diperlukan tubuh maupun melampaui batas yang diharamkan.
 - c. Makan dan minum secara teratur, baik pagi, siang, maupun sore hari.
 - d. Makan di tempat yang nyaman dan pantas.
2. Ketika sudah menghadapi hidangan perhatikan hal-hal sebagai berikut:

- a. Kalau makan bersama, ambillah makanan yang dekat dan menggunakan tangan kanan.
- b. Tidak terlalu banyak mengambil makanan ke dalam piring.
- c. Membaca doa sebelum makan:
Artinya: “Dengan nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, ya Allah, berkahilah rezeki yang telah Engkau berikan kepada kami dan periharalah kami dari siksa neraka”.
- d. Gunakan tangan kanan untuk makan/menyuap.
- e. Bila makan menggunakan sendok dan garbu, peganglah sendok dengan tangan kanan dan garbu di tangan kiri.
- f. Tidak membenturkan sendok/garbu dengan gigi atau piring makan sehingga menimbulkan bunyi.
- g. Jangan makan sambil berbicara.
- h. Tidak meniup makanan ataupun sambil bernafas ketika minum.
- i. Masukkan makanan ke dalam mulut sedikit demi sedikit, jangan makan dengan suapan yang terlalu besar.
- j. Jangan mencela makanan yang tidak disukai.
- k. Kunyahlah makanan sampai lembut sebelum ditelan.
- l. Jangan terburu-buru saat makan.
- m. Rasakan nikmatnya makanan yang dimakan untuk timbul rasa syukur kepada Allah Swt.
- n. Berhentilah makan sebelum terlalu kenyang.

- o. Jangan menyisakan makanan di piring.
 - p. Mengambil minuman dengan tangan kanan.
 - q. Minumlah minuman seteguk demi seteguk tanpa bernafas.
 - r. Jangan minum langsung dari eko, botol dan sejenisnya, tetapi tuang terlebih dahulu ke dalam gelas.
 - s. Jangan sekali minum langsung habis.
 - t. Mencuci tangan setelah selesai.
 - u. Membaca doa selesai makan:
Artinya: “Segala puji bagi Allah, Zat yang memberi makan dan minum dan menjadikan kami termasuk golongan orang-orang muslim”.
 - v. Merapikan peralatan dan tempat makan.
3. Dengan makan dan minum sesuai dengan adab yang baik, menunjukkan bahwa kita:
- a. Manusia yang beradab
 - b. Mereflesikan rasa syukur atas rizki Allah Swt
 - c. Menghormati makanan dan minuman bahwa mereka adalah makhluk Allah Swt yang disediakan untuk manusia

F. Penelitian Terdahulu

1. Abdi Tuter Prayogo, 2018, Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual terhadap Hasil Belajar PAI Materi Makanan dan Minuman Halal Haram Siswa Kelas VIII Di SMPIT Al-Azhaar Trenggalek

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif metode eksperimen dengan desain *One Group Pre-Test-Post-Test Design*. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kontekstual terhadap hasil belajar materi makanan dan minuman halal haram pada siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan pengaplikasian model pembelajaran kontekstual selama proses pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pengenalan makanan dan minuman halal haram. Pada analisis uji hipotesis penelitian ini didapatkan bahwa uji t-satu pihak yaitu uji t-pihak kanan pada subjek kelas mendapat nilai rata-rata Pre-Test 866.2. Sedangkan nilai rata-rata Post-Test 936.5. Dari hasil analisis, diperoleh bahwa t-hitung sebesar 9,574 dan t-tabel sebesar 1,79588. Dari uji t tersebut, diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_0 ditolak sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil belajar (Post Test) lebih besar dibandingkan dengan hasil belajar sebelumnya (Pre-Test). Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran kontekstual lebih baik dari

pada hasil belajar dengan penerapan model pembelajaran konvensional.

2. Erina Ayu Neny, 2015, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab pada Siswa Kelas V MI Hidayatul Mubtadiin Kebonagung Wonodadi Blitar.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (Class Action Research) sebanyak dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menerapkan model pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Arab pada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe student team achievement division (STAND) melalui langkah kegiatan awal, inti dan ke siklus II yaitu nilai rata-rata hasil belajar pada tes akhir siklus I adalah 70,78 (47,36%) yang berada pada kriteria cukup baik, sedangkan pada tes akhir siklus II adalah 86,52 (100%). Berdasarkan paparan data, temuan penelitian, dan pembahasan yang telah di uraikan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe student team achievement (STAND) dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Arab kelas V di MI Hidayatul Mubtadiin Kebonagung Wonodadi Blitar.

3. Binti Ulfi Khusna, 2015, Penerapan Metode Think Pair and Share untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik Kelas IV MIN Kolomayan Wonodadi Blitar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan Metode Think Pair and Share untuk meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam peserta didik. Menurut hasil penelitian menunjukkan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik mata pelajaran SKI pokok bahasan hijrah ke Habsyah. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang diberikan oleh peneliti yaitu pada tes awal (pre test) nilai rata-rata peserta didik 48,33 dengan prosentase ketuntasan 11,11%, siklus I nilai rata-rata peserta didik mencapai 66,11 dengan prosentase ketuntasan 55,55% yang berada pada kriteria cukup baik. Pada siklus II nilai rata-rata peserta didik meningkat menjadi 85,88 dengan presentase ketuntasan 88,24% dan berada pada kriteria baik. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 19,77. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode think pair and share dapat meningkatkan hasil belajar SKI peserta didik kelas IV MIN Kolomayan Wonodadi Blitar.

Tabel 2.1

Perbedaan Penelitian dengan Penelitian Sebelumnya

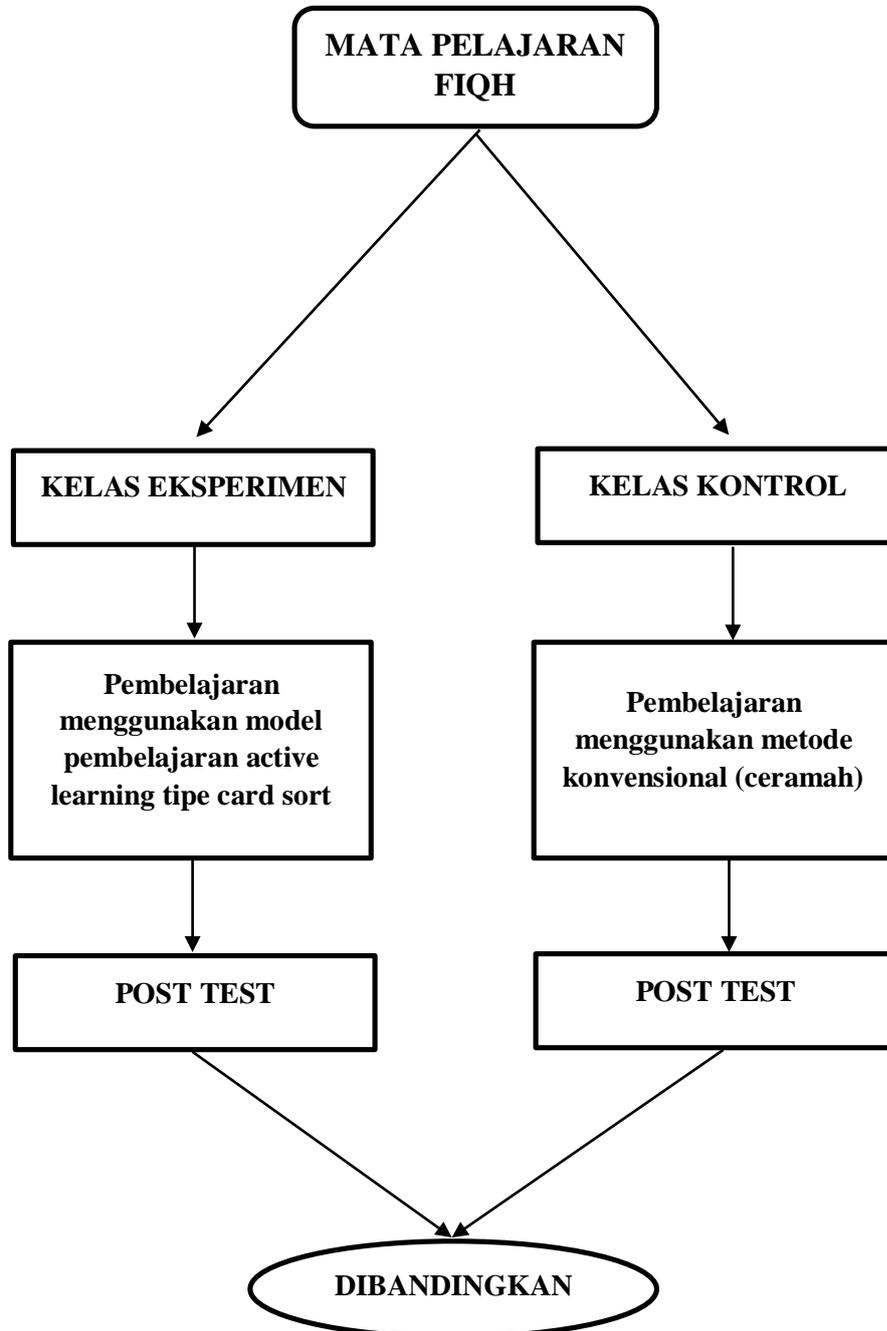
No.	Nama Peneliti, Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Abdi Tuter Prayogo, Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kontekstual terhadap Hasil Belajar PAI Materi Makanan dan Minuman Halal Haram Siswa Kelas VIII Di SMPIT Al-Azhaar Trenggalek	Mencari pengaruh hasil belajar siswa	Menggunakan model pembelajaran Kontekstual untuk mempengaruhi hasil belajar siswa.
2.	Erina Ayu Neny, Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Arab pada Siswa Kelas V MI Hiidayatul Mubtadiin Kebonagung Wonodadi Blitar.	Meneliti hasil belajar siswa	Menggunakan model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division untuk meningkatkan hasil belajar bahasa Arab siswa.
3.	Binti Ulfi Khusna, Penerapan Metode Think Pair and Share untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Peserta Didik Kelas IV MIN Kolomayan Wonodadi Blitar.	Meneliti hasil belajar siswa	Menggunakan metode Think Pair and Share untuk meningkatkan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam peserta didik

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 siswanya berbeda. Jika pada penelitian sebelumnya menggunakan model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Division dan menggunakan metode Think Pair and Share, maka pada penelitian ini

menggunakan model pembelajaran active learning tipe card sort untuk mempengaruhi hasil belajar kognitif, afektif, psikomotorik siswa.

G. Kerangka Berpikir Penelitian

Berikut ini kerangka berpikir peneliti:



Pada tahap awal pembelajaran siswa pada kedua kelas diberikan stimulus materi mengenai pelajaran Fiqh, selanjutnya peneliti memberikan perlakuan kepada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Peneliti menggunakan model pembelajaran yang berbeda dalam proses belajarnya pada kelas yang berbeda pula. Pembelajaran menggunakan model pembelajaran active learning tipe card sort diterapkan pada kelas VIII C dan kelas VIII B diberikan pembelajaran menggunakan metode ceramah seperti biasa. Peneliti menerapkan pembelajaran tersebut pada sub materi makanan dan minuman yang halal maupun haram. Setelah pembelajaran dilaksanakan, siswa diberikan *posttest* untuk mendapatkan nilai hasil belajar. Selanjutnya hasil belajar dari kedua kelas dibandingkan. Perbandingan tersebut bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil belajar Pendidikan Agama Islam pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sehingga dapat diketahui seberapa besar pengaruh penggunaan model pembelajaran active learning tipe card terhadap hasil belajar kognitif, afektif, psikomotorik siswa.