

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian teori

1. Tinjauan Tentang Metode Pembelajaran

a. Pengertian Metode

Secara *etimologis* istilah metode berasal dari bahasa Yunani, yaitu *metodos*. Kata ini terdiri dari dua suku kata yaitu “metha” yang berarti melewati dan “hodos” yang berarti jalan atau cara.¹ Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia metode adalah “cara yang teratur dan terpikir baik-baik untuk mencapai maksud”.² Dengan begitu, dapat difahami bahwa metode berarti suatu cara yang harus dilalui untuk menyajikan bahan pelajaran agar tercapai tujuan pengajaran.

Dalam literatur lain dikatakan Metode pembelajaran adalah proses pembelajaran ibarat pendorong atau kekuatan untuk meningkatkan dan mengangkut materi pembelajaran sampai ke tujuan demi kepentingan peserta didik.³

Menurut Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetyo Metode pengajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara

¹M. Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996),hal. 61

²Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1995),hal. 652

³Prayitno, *Dasar Teori Dan Praksis Pendidikan*, (Jakarta: Grasindo, _____),hal.

mengajar yang dipergunakan oleh seorang guru atau instruktur.⁴

Berdasarkan pengertian yang telah dikemukakan oleh para ahli metode pembelajaran adalah suatu cara, jalan, sistem, dalam menyampaikan bahan pelajaran dari seorang guru kepada peserta didik untuk dapat menguasai bahan pelajaran-pelajaran yang akhirnya akan tercapai tujuan pengajaran yang diberikan dari seorang instruktur atau seorang guru.

b. Kedudukan metode dalam belajar mengajar

Kegiatan belajar mengajar yang melahirkan instruktur manusiawi adalah sebagai suatu proses dalam rangka pencapaian tujuan pengajaran, Salah satu usaha yang tidak pernah ditinggalkan guru adalah bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen yang ikut ambil bagian bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Dari hasil analisis yang di lakukan lahirlah pemahaman tentang kedudukan metode sebagai strategi pengajaran dan alat untuk mencapai tujuan, sebagai berikut:

- a) Metode sebagai alat motivasi Ekstrinsik
- b) Metode sebagai strategi pengajaran
- c) Metode sebagai alat untuk mencapai tujuan.⁵

⁴Abu Ahmadi, Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar Untuk Tarbiyah Komponen MKDK*, (Bandung: Pustaka Setia, 2005), hal. 52

2. Tinjauan Tentang Metode *Picture and Picture*

a. Pengertian metode *Picture and Picture*

Metode *Picture and Picture* adalah suatu metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasangkan/diurutkan menjadi urutan logis.⁶ Dengan menggunakan alat bantu atau media gambar, diharapkan peserta didik mampu mengikuti pelajaran dengan fokus yang baik dan dalam kondisi yang menyenangkan. Sehingga apapun pesan yang disampaikan bisa diterima dengan baik dan mampu meresap dalam hati, serta dapat diingat kembali oleh peserta didik.

Menurut Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetyo Metode pengajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang di pergunakan oleh seorang guru atau instruktur.⁷

Gambar/foto merupakan salah satu media grafis paling umum yang digunakan dalam proses pembelajaran.⁸ Informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah karena hasil yang diragakan lebih mendekati kenyataan

⁵Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zaim, *Strategi Belajar Mengajar*,(Jakarta:PT Rineka Cipta,2006),hal.72

⁶ Lif Khoiru Ahmadi, et. all.,*Strategi Pembelajaran Sekolah Terpadu (Pengaruh Terhadap Konsep Pembelajaran Sekolah Swasta Dan Negeri)*. (Jakarta: Prestasi Pustaka. 2011), hal. 58

⁷ Abu Ahmadi, Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar...*, hal. 52.

⁸ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009), hal. 214

melalui gambar/foto yang diperlihatkan kepada anak-anak, dan hasil yang diterima oleh anak-anak akan sama.⁹

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwan metode *Picture and Picture* adalah suatu cara, jalan, sistem, dalam menyampaikan bahan pelajaran dari seorang guru kepada peserta didik untuk dapat menguasai bahan pelajaran-pelajaran yang akhirnya akan tercapai tujuan pengajaran yang diberikan dari seorang instruktur atau seorang guru dengan bantuan menggunakan media gambar.

b. Langkah-langkah metode *Picture and Picture*

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam metode pembelajaran *Picture and Picture* yaitu:¹⁰

- 1) Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai.
- 2) Guru menyajikan materi sebagai pengantar.
- 3) Guru menunjukkan atau memperlihatkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi.
- 4) Guru menunjuk atau memanggil peserta didik secara bergantian untuk memasang atau mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis.
- 5) Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran dari urutan gambar tersebut.

⁹Asnawir dan Basyrudin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 47

¹⁰Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, Cet 10, 2011), hal. 89

6) Dari alasan atau urutan gambar tersebut, guru mulai menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai.

7) Kesimpulan atau rangkuman.

Titi Sunenti menjabarkan langkah-langkah dalam *metode picture and picture* sebagai berikut:¹¹

1) Guru menyampaikan kompetensi yang akan dicapai. Di langkah ini guru diharapkan untuk menyampaikan apakah yang menjadi Kompetensi Dasar mata pelajaran yang bersangkutan. Dengan demikian maka peserta didik dapat mengukur sampai sejauh mana yang harus dikuasainya. Disamping itu guru juga harus menyampaikan indikator-indikator ketercapaian KD, sehingga sampai dimana KKM yang telah ditetapkan dapat dicapai oleh peserta didik.

2) Guru menyajikan materi sebagai pengantar. Penyajian materi sebagai pengantar sesuatu yang sangat penting, dari sini guru memberikan momentum permulaan pembelajaran. Kesuksesan dalam proses pembelajaran dapat dimulai dari sini. Karena guru dapat memberikan motivasi yang menarik perhatian peserta didik yang selama ini belum siap. Dengan motivasi dan teknik yang baik dalam pemberian materi akan menarik minat peserta

¹¹Titi Sunenti, "Model Pembelajaran Picture And Picture", dalam <http://titisunenti.blogspot.com/model-pembelajaran-picture-and-picture.html>, diakses 22 April 2017

didik untuk belajar lebih jauh tentang materi yang dipelajari.

- 3) Guru menunjukkan atau memperlihatkan gambar-gambar yang berkaitan dengan materi. Dalam proses penyajian materi, guru mengajar peserta didik ikut terlibat aktif dalam proses pembelajaran dengan mengamati setiap gambar yang ditunjukkan oleh guru atau oleh temannya. Dengan Picture atau gambar kita akan menghemat energi kita dan peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan. Dalam perkembangan selanjutnya sebagai guru dapat memodifikasikan gambar atau mengganti gambar dengan video atau demonstrasi yang kegiatan tertentu.
- 4) Guru menunjuk atau memanggil peserta didik secara bergantian untuk memasang atau mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis. Di langkah ini guru harus dapat melakukan inovasi, karena penunjukan secara langsung kadang kurang efektif dan peserta didik merasa terhukum. Salah satu cara adalah dengan undian, sehingga peserta didik merasa memang harus menjalankan tugas yang harus diberikan. Gambar-gambar yang sudah ada diminta oleh peserta didik untuk diurutkan, dibuat, atau dimodifikasi.
- 5) Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran dari urutan gambar tersebut. Setelah itu ajaklah peserta didik

menemukan rumus, tinggi, jalan cerita, atau tuntutan KD dengan indikator yang akan dicapai. Ajaklah sebanyak-banyaknya peran peserta didik dan teman yang lain untuk membantu sehingga proses diskusi dalam pembelajaran semakin menarik.

- 6) Dari alasan atau urutan gambar tersebut, guru mulai menanamkan konsep atau materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai. Dalam proses diskusi dan pembacaan gambar ini guru harus memberikan penekanan-penekanan pada hal ini dicapai dengan meminta peserta didik lain untuk mengulangi, menuliskan atau bentuk lain dengan tujuan peserta didik mengetahui bahwa hal tersebut penting dalam pencapaian KD dan indikator yang telah ditetapkan. Pastikan bahwa peserta didik telah menguasai indikator yang telah ditetapkan.
- 7) Kesimpulan atau rangkuman. Langkah terakhir yaitu kesimpulan mengenai pembelajaran yang telah dilakukan. Kesimpulan ini dilakukan guru bersama dengan peserta didik. Dengan adanya kesimpulan pemahaman peserta didik akan semakin kuat dan yakin apa yang telah dipelajari sebelumnya.

c. Kelebihan dan kelemahan Metode *Picture And Picture*

Kelebihan metode *Picture and Picture* yang dilakukan dalam pembelajaran adalah:¹²

- 1) Guru lebih mengetahui kemampuan masing-masing peserta didik.
- 2) Melatih berfikir logis dan sistematis

Kelemahan metode *Picture and Picture* yang dilakukan dalam pembelajaran yaitu:¹³

- 1) Memakan banyak waktu
- 2) Banyak peserta didik yang pasif

Menurut Titi Sunenti metode ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan metode pembelajaran *picture and picture*:¹⁴

- 1) Materi yang diajarkan lebih terarah karena pada awal pembelajaran guru menjelaskan kompetensi yang harus dicapai dan materi secara singkat terlebih dahulu.
- 2) Peserta didik lebih cepat menangkap materi ajar karena guru menunjukkan gambar-gambar mengenai materi yang dipelajari.
- 3) Dapat meningkatkan daya nalar atau daya pikir peserta didik karena peserta didik disuruh guru untuk menganalisa gambar yang ada.

¹²Lif Khoiru Ahmadi, Sofan Amri, Tatik Elisah. *Strategi Pembelajaran...*, hal. 59

¹³*Ibid.*, hal. 59

¹⁴Titi Sunenti, "*Model Pembelajaran...*", diakses 22 April 2017

- 4) Dapat meningkatkan tanggung jawab peserta didik, sebab guru menanyakan alasan peserta didik mengurutkan gambar.
- 5) Pembelajaran lebih berkesan, sebab peserta didik dapat mengamati langsung gambar yang telah dipersiapkan oleh guru.

Sedangkan kelemahannya:

- 1) Sulit menemukan gambar-gambar yang bagus dan berkualitas serta sesuai dengan materi pelajaran.
- 2) Sulit menemukan gambar-gambar yang sesuai dengan daya nalar atau kompetensi peserta didik yang dimiliki.
- 3) Baik guru ataupun peserta didik kurang terbiasa dalam menggunakan gambar sebagai bahan utama dalam membahas suatu materi pelajaran.
- 4) Tidak tersedianya dana khusus untuk menemukan atau mengadakan gambar-gambar yang diinginkan.

d. Teori belajar yang mendukung metode *picture and picture*

Banyak sekali teori belajar menurut literatur psikologi dan para ahli, namun yang paling penting dalam metode *picture and picture* teori belajar yang mendukung yaitu teori konstruktivisme.

Konstruktivisme adalah salah satu filsafat pengetahuan yang menekankan bahwa pengetahuan kita itu adalah

kontruksi (bentukan) kitasendiri.¹⁵Menurut filsafat konstruktivisme pengetahuan adalah bentukan (konstruksi) seseorang yang sedang menekuni.Bila yang sedang menekuni adalah peserta didik, maka pengetahuan adalah bentukan peserta didik itu sendiri.Pengetahuan bukanlah sesuatu yang sudah jadi, tetapi sesuatu yang harus kita bentuk sendiri dalam pikiran kita.Jadi pengetahuan merupakan akibat konstruksi kognitif melalui kegiatan berfikir seseorang.¹⁶

Konstruktivisme dikemukakan oleh Giambatista Vico yang lahir pada tanggal 23 Juni 1668 di Naples Italia. Menurut Giambatista Vico dalam Anna Poidjiati, manusia dikarunia kemampuan untuk mengkonstruksi atau membangun pengetahuan setelah ia berinteraksi dengan lingkungannya, yaitu alam. Dalam lingkungan yang sama, manusia akan mengkonstruksi pengetahuannya secara berbeda-beda yang tergantung dari pengalaman masing-masing sebelumnya.¹⁷

Dalam pendidikan, Von Glaserfeld adalah penganut faham konstruktivisme yang banyak membahas tentang kognisi, pembentukan pengetahuan dan rekonstruksi pengetahuan, proses belajar yang menekankan proses

¹⁵ Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 37

¹⁶Paul Suparno, *Metodologi Pembelajaran Fisika*, (Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma, 2007), hal. 8

¹⁷Anna Poedjiadi, *Sains Teknologi Masyarakat: Metode Pembelajaran Kontekstual Bermuatan Nilai*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), hal. 69

berfikir. Rekonstruksi pengetahuan yang ia maksud adalah mengubah pengetahuan yang dimiliki seseorang yang telah dibangun atau dikonstruksi sebelumnya. Perubahan pengetahuan ini merupakan akibat dari interaksi dengan lingkungannya.¹⁸ Von Glaserfeld menegaskan bahwa pengetahuan bukanlah suatu tiruan dari kenyataan. Pengetahuan bukan gambaran dari dunia kenyataan yang ada. Tetapi pengetahuan selalu merupakan akibat dari suatu konstruksi kognitif kenyataan melalui kegiatan seseorang.¹⁹

Selain Von Glaserfeld, konstruktivisme dalam bidang pendidikan dikembangkan juga oleh Jean Piaget. Jean Piaget memiliki pemikiran tentang bagaimana proses belajar mengajar yang baik diterapkan kepada peserta didik.

Piaget merupakan seorang ahli psikologi dari Swiss yang menghabiskan waktu lebih dari 50 tahun untuk mempelajari bagaimana anak-anak berfikir dan proses-proses yang berhubungan dengan perkembangan kecerdasan. Menurut Piaget dalam Udin S., anak memiliki rasa ingin tahu bawaan dan secara terus menerus berusaha memahami dunia di sekitarnya.²⁰

¹⁸*Ibid.*, hal. 70

¹⁹Sardiman, *Interaksi & Motivasi Belajar...*, hal. 38

²⁰Udin S. Winataputra, dkk, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), hal. 6.8

Konstruktivisme yang dikembangkan Piaget dalam bidang pendidikan dikenal dengan konstruktivisme kognitif atau dikenal dengan *personal konstruktivism*. Dari hasil penelitiannya ia mengemukakan teori tentang perkembangan mental anak yang mempengaruhi seseorang dalam merekonstruksi pengetahuannya. John Piaget dalam Paul Suparno, menyatakan ada empat tahap dalam perkembangan mental anak, yakni tahap sensorimotor (0-2 tahun), tahap pra-operasional (2-7) tahun, tahap operasional konkrit (7-11 tahun), tahap operasional formal (11 tahun keatas). Dalam perkembangan itu, perkembangan anak berkembang pelan-pelan dari mulai sensori sampai ke pemikiran abstrak.²¹

Berdasarkan uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa teori belajar konstruktivisme merupakan teori belajar bahwa peserta didik membangun sendiri pengetahuannya, ini sesuai dengan metode *picture and picture* yang langkah-langkahnya menuntun peserta didik untuk membangun sendiri pengetahuannya.

3. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran

a. Pengetian media pembelajaran

Media mempunyai arti penting dalam dunia pendidikan, terutama dalam pendidikan formal di sekolah. Guru sebagai

²¹Paul Suparno, *Metodologi Pembelajaran Fisika...*, hal. 33

pengajar dan sekaligus sebagai pendidik yang terjun langsung dalam dunia pendidikan formal sekolah, tidak meragukan lagi tentang kemampuan suatu media pembelajaran. Utamanya dalam menanamkan sikap dan mengharapkan perubahan tingkah laku seperti yang diharapkan, yaitu yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.²²

Kata media berasal dari bahasa latin, yang bentuk tunggalnya adalah medium.²³Kata media berlaku untuk berbagai kegiatan atau usaha, seperti media dalam penyampaian pesan, media pengantar magnet atau panas dalam bidang teknik.Istilah media digunakan juga dalam bidang pengajaran atau pendidikan sehingga istilahnya menjadi media pendidikan atau media pembelajaran.²⁴

Beberapa konsep atau definisi mengenai media pembelajaran. AECT (*Association of Education and Communication Technologi*, 1977) menyatakan, media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk proses penyaluran informasi.²⁵Menurut Gerlach dalam Wina Sanjaya, secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang

²²Yoto dan Syaiful Rahman, *Manajemen Pembelajaran*, (Malang: Yanizar Group, 2001), hal. 57

²³Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Satu Nusa, 2012), hal. 4

²⁴Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, cet. II, 2007), hal. 161

²⁵Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*. (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hal. 2

memungkinkan peserta didik memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap.²⁶

Sedangkan Gagne mengartikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Senada dengan itu Briggs mengartikan media sebagai alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik yang agar terjadi proses belajar.²⁷

Menurut Arief S Sadiman, media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan unntuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi²⁸.

Menurut Harjanto, merumuskan media dalam arti sempit dan dalam arti luas. Dalam arti sempit, media pengajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana, sedangkan dalam arti luas, media tidak hanya meliputi media komunikasi, elektronik yang kompleks akan tetapi juga mencakup alat – alat sederhana.²⁹

²⁶Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran...*, hal. 161

²⁷Etin Solihatin, *Cooperative Learning (Analisis Model Pembelajaran IPS)*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 23

²⁸Arief S. Sadiman, et. All., *Media . . .*, hal. 7

²⁹Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal. 24

Menurut Ahmad Rohani, media adalah segala sesuatu yang dapat di Indra yang berfungsi sebagai perantara / sarana / alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar).³⁰

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat diindera oleh indra manusia yang berfungsi sebagai perantara, sarana, alat untuk proses komunikasi (proses belajar mengajar) antara si pengirim (guru) ke penerima (peserta didik). Proses belajar mengajar pada dasarnya merupakan proses komunikasi antara guru oleh peserta didik sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

b. Klasifikasi media pembelajaran

Media pembelajaran diklasifikasikan berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik jenis media. Terdapat lima model klasifikasi, yaitu menurut: (1) Wilbur Schramm, (2) Gagne, (3) Allen, (4) Gerlach dan Ely, dan (5) Ibrahim.

Menurut Schramm dalam daryanto, media digolongkan menjadi media rumit, mahal dan sederhana. Schram juga mengelompokkan media menurut kemampuan daya liputan, yaitu:³¹

- 1) Liputan luas dan serentak seperti TV, radio, dan facsimile.

³⁰Ahmad Rohani, *Media Instruksional...*, hal. 3

³¹Daryanto, *Media Pembelajaran...*, hal. 17

- 2) Liputan terbatas pada ruangan, seperti film, video, slide, poster audio tape.
- 3) Media untuk belajar individual, seperti buku, modul, program belajar dengan computer dan telepon.

Menurut Gagne dalam Daryanto, media diklasifikasi menjadi tujuh kelompok, yaitu benda untuk demonstrasi, komunikasi lisan, media cetak, gambar diam, gambar bergerak, film bersuara, dan mesin belajar. Ketujuh kelompok media pembelajaran tersebut dikaitkan dengan kemampuan memenuhi fungsi menurut hirarki belajar yang dikembangkan, yaitu pelontar stimulus belajar, penarik minat belajar, contoh perilaku belajar, memberi kondisi eksternal, menurut cara berfikir, memasukkan alih ilmu, menilai prestasi, dan memberi umpan balik.³²

Menurut Allen dalam daryanto, terdapat Sembilan kelompok media, yaitu: visual diam, film, televise, objek tiga dimensi, rekaman, pelajaran terprogram, demonstrasi, buku teks cetak dan sajian lisan. Disamping mengklasifikasikan, Allen juga mengaitkan antara jenis media pelajaran dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Allen melihat bahwa media tertentu memiliki kelebihan untuk tujuan belajar tertentu, tetapi lemah untuk tujuan belajar yang lain. Allen mengungkapkan tjuan belajar, antara lain: info factual,

³²*Ibid.*,hal. 17

pengenalan visual, prinsip dan konsep, prosedur keterampilan, dan sikap. Setiap jenis media tersebut memiliki perbedaan kemampuan untuk mencapai tujuan belajar; ada tinggi, sedang, rendah.³³

Menurut Gerlach dan Ely dalam Daryanto, media dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri fisiknya atas delapan kelompok, yaitu benda sebenarnya, presentasi verbal, presentasi grafis, gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran teiprogram dan simulasi.³⁴

Menurut Ibrahim dalam Daryanto, media dikelompokkan berdasarkan ukuran dan kompleks tidaknya alat dan perlengkapannya atas lima kelompok, yaitu media tanpa proyeksi dua dimensi; media tanpa proyeksi tiga dimensi; audio, proyeksi; televisi, video dan computer.³⁵

Media pembelajaran sangat banyak jenis dan bentuknya, sehingga diharapkan Guru sebagai pendidik dapat menggunakan media yang bisa mengefektifkan proses pembelajaran yang ada di dalam kelas dan dapat menyampaikan materi secara tepat kepada peserta didik atau peserta didik, serta Guru harus bisa membuat media pembelajaran yang sederhana tetapi mempertimbangkan kualitas dari media tersebut.

³³*Ibid.*, hal. 17

³⁴*Ibid.*, hal. 18

³⁵*Ibid.*, hal. 18

c. Pemilihan media pembelajaran

Pemilihan media yang tepat akan membantu guru untuk mempermudah menyampaikan materi pelajaran yang diberikan kepada peserta didik. Karena dengan media akan memberikan motivasi, kejelasan, dan rangsangan atau stimulus bagi peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, maka guru hendaknya memiliki pengetahuan tentang bagaimana menentukan atau memilih media yang tepat sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Hal ini mengingat betapa penting dan betapa besar manfaatnya media bagi terselenggaranya serta pencapaian tujuan pembelajaran.³⁶ Ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain:

- 1) Pemilihan media harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, yaitu media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- 2) Pemilihan media harus tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Agar dapat membantu proses

³⁶Yoto dan Saiful Rahman, *Manajemen Pembelajaran...*, hal. 70

pembelajaran secara efektif, media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental peserta didik.

- 3) Praktis, luwes dan bertahan. Kriteria ini menuntun para guru/instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh, atau mudah dibuat sendiri oleh guru.
- 4) Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria utama, karena guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran.
- 5) Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan dalam kelompok kecil atau perorangan.
- 6) Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu.³⁷

Dari beberapa pertimbangan dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran maka Nana Sudjana dan Ahmad Rivai memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:³⁸

- 1) Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan.

³⁷Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 75

³⁸Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru, 1989), hal. 4-5

- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep atau generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami peserta didik.
- 3) Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar. Media grafis umumnya dapat dibuat guru tanpa biaya yang mahal, di samping sederhana dan praktis penggunaannya.
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya, apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran.
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi peserta didik selama pengajaran berlangsung.
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir peserta didik, memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir peserta didik, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para peserta didik.

Dengan kriteria pemilihan media pembelajaran di atas, maka guru dapat lebih mudah menggunakan media mana yang dianggap tepat untuk membantu mempermudah tugas-tugasnya sebagai pengajar.

d. Manfaat media pembelajaran

Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Secara khusus ada beberapa manfaat media pembelajaran, antara lain:³⁹

1) Menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan menggunakan suatu media pembelajaran, seperti menggunakan foto, film dan video.

2) Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau objek tertentu

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme. Selain itu media pembelajaran juga dapat membantu menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin dapat ditampilkan di dalam kelas, atau menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat dengan menggunakan mata telanjang. Untuk memanipulasi keadaan, media pembelajaran juga dapat menampilkan suatu proses atau gerakan yang terlalu cepat yang sulit diikuti.

³⁹ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain...*, hal. 209

3) Menambah gairah dan motivasi belajar peserta didik

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar peserta didik sehingga perhatian peserta didik terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

Menurut Kemp dan Dayton dalam Etin Solihatin, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran, antara lain sebagai berikut:

1) Menyampaikan materi pelajaran dapat diseragamkan

Setiap peserta didik yang melihat atau mendengar uraian suatu materi pelajaran melalui media yang sama akan menerima informasi yang persis sama seperti yang diterima oleh peserta didik-peserta didik lain. Dengan demikian media juga dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara peserta didik di manapun berada.

2) Proses pelajaran akan lebih jelas dan menarik

Materi pelajaran yang dikemas melalui program media akan lebih jelas, lengkap, dan menarik minat peserta didik. Dengan media materi sajian bisa membangkitkan rasa ingin tahu peserta didik dan merangsang peserta didik bereaksi baik secara fisik maupun emosional. Pendeknya, media dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan membosankan.

3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Media dapat membantu guru dan peserta didik melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Dengan media guru dapat mengatur kelas sehingga bukan hanya guru sendiri yang aktif, tetapi juga peserta didiknya.

4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab hanya dengan sekali sajian menggunakan media, peserta didik akan lebih mudah memahami pelajaran. Dengan demikian tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin.

5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik

Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu peserta didik menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh. Sehingga dengan melalui media pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan juga kualitas hasil belajar peserta didik dapat meningkat lebih baik.

6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih leluasa, kapan pun dan dimanapun,

tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru. Penggunaan media akan menyadarkan peserta didik betapa banyak sumber-sumber belajar yang dapat mereka manfaatkan untuk belajar.

- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar

Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dengan adanya suatu media sehingga dapat mendorong peserta didik untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan.

- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Dengan memanfaatkan media dengan baik, seorang guru bukan lagi satu-satunya sumber belajar bagi peserta didik guru juga tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran karena bisa berbagi peran dengan media. Dengan demikian guru akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar peserta didik, pembentukan kepribadian, memotivasi peserta didik dalam belajar, dan lain-lain.⁴⁰

⁴⁰ Etin Solihatin, *Cooperatif Learning...*, hal. 23-25

Oleh karena itu peranan media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses mengajar dan belajar. Dengan media pembelajaran ini diharapkan tumbuh berbagai motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap peserta didik.⁴¹

4. Tinjauan Tentang Media Komik

a. Hakikat Komik

Komik berasal dari bahas Perancis "*comique*" yang merupakan kata sifat lucuatau menggelikan.Comique sendiri berasal dari bahasa Yunani yaitu komikos.Pada awalnya, komik bersifat humor, lucu, dan menghibur.Namun dalam perkembangannya, tema yang diangkat semakin meluas sehingga muncul tema-tema yang bersifat petualang maupun fantasi.Popularitas komik yang semakin meluas ini menarik

⁴¹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 15

perhatian banyak ahli hingga muncul kecenderungan untuk menyetujui komik sebagai media komunikasi.⁴²

Daryanto mendefinisikan komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar yang dirancang untuk member hiburan pada pembaca.⁴³ Menurut Ahmad Rohani, komik adalah suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.⁴⁴

Asnawir dan M. Basyiruddin Usman mendefinisikan komik secara singkat, yaitu komik merupakan media yang mempunyai sifat sederhana, jelas mudah difahami.⁴⁵ Sedangkan menurut Yukomikus, komik adalah cerita bergambar, dimana gambar berfungsi untuk pendeskripsian cerita agar si pembaca mudah memahami cerita yang disampaikan oleh si pengarang.⁴⁶

⁴²Galuh Cita Sagami, *Keefektifan Media Komik Tanpa Teks Dalam Pembelajaran Menulis Dongeng Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri Wates*, (Yogyakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2012), hal. 19

⁴³Daryanto, *Media Pembelajaran...*, hal. 127

⁴⁴Ahmad Rohani, *Media Instruksional...*, hal. 78

⁴⁵Asnawir dan Basyirudin Usman, *Media Pembelajaran...*, hal. 55

⁴⁶Yukomikus, "Komik Sebagai Media Pembelajaran", dalam <http://yukomikus.wordpress.com/2012/07/10/komik-sebagai-media-pembelajaran>, diakses 22 April 2017

Kesimpulan yang bisa ditarik dari pendapat di atas, bahwa komik adalah salah satu bentuk kartun gambar, yang menghibur, yang disusun sedemikian rupa sehingga menjadi cerita yang berurutan.

b. Sejarah tentang komik

Maestro komik Will Eisner pada tahun 1986, membuat buku yang berjudul *Comik and Sequential Art*. Di buku ini, Eisner mendefinisikan komik sebagai *sequential art*, yaitu; “Susunan gambar dan kata-kata untuk menceritakan sesuatu atau mendramatisasi suatu ide”. Lalu pada sepuluh tahun berikutnya (1996) Will Eisner menerbitkan kembali sebuah buku berjudul *Graphic Storytelling*. Dalam buku tersebut Will Eisner mendefinisikan komik sebagai “tatanan gambar dan balon kata yang berurutan, dalam sebuah buku komik”. Dalam pertengahan antara penerbitan dua buku Will Eisner tersebut, buku *Understanding Comics* yang dibuat Scott McCloud muncul. Scott McCloud mendefinisikan seni *sequential* dan komik sebagai “*Juxtaposed pictorial and other images in deliberate in sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer*”. Maksudnya bahwa komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjuxtaposisi (berdekatan, bersebelahan) dalam urutan tertentu yang bertujuan

memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembaca. Dengan demikian, komik memanfaatkan ruang dalam media gambar untuk meletakkan gambar demi gambar sehingga membentuk alur cerita.⁴⁷

Sejarah komik di Indonesia tidak bisa lepas dari relief Borobudur dan wayang beber. Dua peninggalan sejarah nusantara ini bisa dikatakan sebagai cikal bakal komik Indonesia, walaupun formatnya tidak seperti komik modern, namun setidaknya peninggalan-peninggalan tersebut menjadi semacam bukti sejarah akan munculnya sebuah medium baru dalam ranah seni rupa modern yang disebut komik.⁴⁸

c. Jenis-jenis komik

Menurut Bonneff dalam Indiria Maharsi, komik dibedakan dalam 2 kategori berdasarkan bentuknya yaitu komik bersambung (*Comic strips*) dan buku komik atau *comic-books*. Namun dalam perkembangannya ada pula novel grafis, komik kompilasi yang menggabungkan beberapa cerita yang berlainan dalam satu buku dan juga muncul pula web *comic* atau komik *online*.⁴⁹

1) Komik Strip (*Comic Strip*)

⁴⁷Indiria Maharsi, *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*, (Yogyakarta: Kata Buku, 2011), hal. 3-4

⁴⁸*Ibid.*, hal. 33

⁴⁹*Ibid.*, hal. 15

Komik Strip ditulis dan digambar oleh seorang kartunis, dan diterbitkan secara teratur (biasanya harian atau mingguan) di surat kabar dan di internet. Biasanya terdiri dari 3 hingga 6 panel atau sekitarnya. Penyajian isi cerita juga dapat berupa humor/banyolan atau cerita yang serius dan menarik untuk disimak setiap periodenya hingga tamat. Contoh komik strip yang populer di Indonesia di antaranya Benny & Mice.⁵⁰

2) Buku komik (*Comik Book*)

Comic Book atau buku komik adalah komik yang disajikan dalam bentuk buku yang tidak merupakan bagian dari media cetak lainnya. Kemasan *comic book* ini lebih menyerupai majalah dan terbit secara rutin. Buku komik yang pertama kali muncul adalah *The Funnies* pada tahun 1929.⁵¹

3) Novel Grafis (*Graphic Novel*)

Istilah *Graphic Novel* atau Novel Grafis pertama kali dikemukakan oleh Will Eisner. Nama ini dipakai untuk karyanya yang berjudul ‘*A Contract With God*’ tahun 1978. Sebetulnya yang membedakan novel grafis dengan komik lainnya adalah pada tema-temayang lebih serius dengan panjang cerita yang hampir sama dengan

⁵⁰Yukomikus, “*Komik Sebagai...*”, diakses 22 April 2017

⁵¹Indiria Maharsi, *Komik Dunia...*, hal.15

novel dan ditujukan bagi pembaca yang bukan anak-anak.⁵²

4) Komik Kompilasi

Komik Kompilasi merupakan kumpulan dari beberapa judul komik dari beberapa komikus yang berbeda. Cerita yang terdapat dalam komik kompilasi ini bisa tidak berhubungan sama sekali, namun kadang ada juga penerbit yang memberikan tema yang sama walaupun dengan cerita yang berbeda.⁵³

5) *Web Comic* (Komik Online)

Sesuai dengan namanya maka komik ini menggunakan media internet dalam publikasinya. Dengan memakai situs web maka komik jenis ini hanya menghabiskan biaya yang relative lebih murah dibanding media cetak dan jangkauanya sangat luas tak terbatas. Komik ini muncul seiring dengan munculnya *cyberspace* di dunia teknologi komunikasi.⁵⁴

d. Komik dalam pembelajaran

Menurut Bonneff dalam Indiria Maharsi, Komik secara nyata memberikan andil yang cukup besar dalam ranah intelektual dan artistic seni keragaman gambar dan cerita

⁵²*Ibid.*,hal. 16

⁵³*Ibid.*,hal. 16

⁵⁴*Ibid.*,hal. 17

yang ditawarkan menjadikan sebagai alat atau media untuk menyampaikan pesan yang beragam, salah satunya adalah pesan didaktis kepada masyarakat awam. Sehingga hal tersebut menunjukkan bahwa komik memiliki dua fungsi sekaligus. Pertama adalah fungsi hiburan dan kedua dapat dimanfaatkan baik langsung maupun tidak langsung untuk tujuan edukatif. Hal ini karena kedudukan komik yang semakin berkembang ke arah yang baik karena masyarakat sudah menyadari nilai komersial dan nilai edukatif yang bisa dibawanya.⁵⁵

Bahkan pada saat ini muncul seri komik edukatif yang didalamnya menceritakan pesan-pesan bermuatan edukasi kepada para pembaca. Dengan demikian bisa semakin digarisbawahi bahwa sebetulnya komik berpengaruh sekali dalam memberikan pemahaman yang tepat kepada para pembaca tentang suatu hal yang bermuatan edukasi. Bahasa gambar dan teks dalam komik ternyata mampu mentransfer pemahaman atau informasi dengan cepat terhadap suatu masalah dibanding hanya dengan menggunakan tulisan saja. Bahkan buku-buku pelajaran setingkat TK sudah memakai komik sebagai salah satu elemen dalam materi pelajaran, walaupun hanya dengan visual yang seadanya. Hadirnya komik bermuatan nilai-nilai pendidikan

⁵⁵*Ibid.*, hal. 21

ini jika dilihat dari sejarah komik terdahulu jelas mengalami perubahan yang sangat drastis. Dahulu komik dicap sebagai ‘racun’ karena dianggap pesan dihadirkan tidak mengandung pesan edukatif sama sekali. Namun sekarang, komik justru dipakai sebagai penyampai pesan yang bermuatan edukatif dari tingkat TK, SD hingga perguruan tinggi. Sehingga secara nyata komik diakui sebagai media yang berbobot, bukan media yang tidak bernilai. Bahkan komik mampu memberi nilai dalam perjalanan pendidikan manusia menuju kepada kecerdasan mental, nalar dan spiritual.⁵⁶

e. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik

1) Kelebihan Media Komik

Adapun kelebihan yang dimiliki media komik yaitu:

- a) Meningkatkan kemampuan membaca dan penguasaan kosa kata pada peserta didik. Salah satu kelebihan dari komik, seperti penelitian yang dilakukan Thorndike, diketahui bahwa anak yang membaca komik lebih banyak, misalnya dalam sebulan minimal satu buah buku komik maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya, hal ini berdampak pada kemampuan membaca peserta didik dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari peserta didik yang tidak menyukai komik.⁵⁷

⁵⁶*Ibid.*, hal. 21-22

⁵⁷Daryanto, *Media Pembelajaran...*, hal. 127

b) Menarik peserta didik untuk semangat belajar. Komik pun dapat menarik semangat peserta didik untuk belajar dan mengajari peserta didik untuk menerjemahkan cerita ke dalam gambar bahkan seolah-olah peserta didik dihadapkan pada konteks yang nyata sehingga muncul efek yang membekas pada peserta didik dan dapat mengingat sesuatu lebih lama. Materi yang terdapat di dalam komik dapat dijelaskan secara sungguh-sungguh, yang artinya bahwa materi yang berbentuk gambar dapat menjelaskan keseluruhan cerita atau materi yang dibarengi oleh ilustrasi gambar untuk mempermudah peserta didik dengan mengetahui bentuk atau contoh kongkret apa maksud dari materi tersebut. Hutchinson dalam Yukomikus menemukan bahwa 74% guru yang disurvei menganggap bahwa komik “membantu memotivasi”, sedangkan 79% mengatakan komik “meningkatkan partisipasi individu”. Satu guru bahkan mengatakan bahwa komik membuat pembelajaran menjadi “pembelajaran yang sangat mudah”. DC Comics, Thorndike, dan Downes juga menemukan bahwa komik juga mampu memotivasi peserta didik ketika mereka memperkenalkan buku latihan bahasa Superman ke kelasnya. Mereka menemukan bahwa peserta didik memiliki “ketertarikan yang tak biasa”

dan, sebagaimana ditulis’ “mampu membuat peserta didik menyelesaikan tugas yang seharusnya diselesaikan dalam satu minggu menjadi satu hari saja”.⁵⁸

- c) Penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Hal inilah yang juga menginspirasi komik yang isinya materi-materi pelajaran. Kecenderungan yang ada peserta didik tidak begitu menyukai buku-buku teks, apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi yang menarik. Padahal secara empiric peserta didik cenderung lebih menyukai buku yang bergambar yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistik ataupun kartun.⁵⁹

2) Kelemahan Media Komik

Disamping kelebihan-kelebihan yang diungkapkan dalam pembahasan di atas juga terdapat kekurangan media komik, yaitu:⁶⁰

- a) Terlalu banyak mengonsumsi komik bisa menumpulkan imajinasi pembaca. Perhatikanlah

⁵⁸Yukomikus, “*Komik Sebagai...*”, diakses 22 April 2017

⁵⁹Daryanto, *Media Pembelajaran...*, hal. 127

⁶⁰Yukomikus, “*Komik Sebagai...*”, diakses 22 April 2017

prosa, seperti novel atau cerpen yang banyak menggambarkan wajah tokoh tertentu dengan kata-kata daripada gambar. Pembaca diajak untuk membayangkan seperti apa wajah tokoh tersebut. Atau ketika penulis menggambarkan latar tempat. Aspek-aspek inilah yang dalam komik diterjemahkan dalam gambar dan membuat pembaca langsung menikmatinya, tanpa harus membayangkan penggambaran tersebut lewat pikirannya. Mula-mula, imajinasi hanya terbatas pada apa yang digambarkan. Namun akhirnya, imajinasi bisa tumpul. Misalnya, hanya bisa membayangkan latar tempat sebagaimana digambarkan pada komik atau hanya bisa menggambar tokoh-tokoh seperti yang digambarkan komikus terkait.

- b) Efek adiktif yang timbul bisa berupa keinginan untuk segera menikmati seri sambungan (umumnya karena penasaran) atau sekedar membaca lebih banyak komik lainnya. Efeknya, selain menghabiskan banyak dana untuk menyewa atau membeli edisi demi edisi, rasa penasaran juga bisa mendorong kita untuk lebih banyak menghabiskan waktu bersama komik.

5. Tinjauan tentang Prestasi Belajar

- a. Pengertian prestasi belajar

Kata prestasi belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “prestasi” dan “belajar”. Prestasi juga bisa dikatakan sebagai hasil. Menurut Saifuddin Azwar “prestasi atau hasil yang telah dicapai oleh peserta didik dalam belajar”.⁶¹ Prestasi merujuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional.⁶² Menurut Syaiful Bahri Djamarah prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, baik secara individual maupun kelompok.⁶³

Pengertian belajar secara etimologi adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu.⁶⁴ Secara terminology seperti pendapat Syah mengemukakan bahwa belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam setiap penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan.⁶⁵ Sedangkan belajar adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan melibatkan dua unsur, yaitu jiwa dan raga.⁶⁶ Menurut Sardiman, belajar merupakan perubahan

⁶¹Saifuddin Azwar, *Tes Prestasi*, (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2005), hal. 13

⁶²Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 44

⁶³Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1994), hal. 19

⁶⁴Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), hal.113

⁶⁵Muhibin Syah, *Psikologi Belajar*.(Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), hal. 63

⁶⁶Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 13

tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya.⁶⁷

Belajar itu membawa perubahan tingkah laku, aktual maupun potensial sehingga didapatkan kecakapan baru dan perubahan itu terjadi karena usaha.⁶⁸ Hal ini senada dengan pendapat Oemar Hamalik bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan.⁶⁹

Prestasi tidak akan pernah dihasilkan selama seseorang tidak melakukan kegiatan. Kemajuan yang diperoleh itu tidak saja berupa ilmu pengetahuan, tetapi juga berupa kecakapan atau keterampilan. Kemudian untuk mengetahui penguasaan setiap peserta didik terhadap mata pelajaran tertentu itu dilaksanakan evaluasi. Dari hasil evaluasi itulah akan dapat diketahui kemajuan peserta didik.

Pengertian prestasi belajar dalam kamus besar Bahasa Indonesia adalah penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan melalui mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan

⁶⁷Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 20

⁶⁸Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 232

⁶⁹Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*. (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hal. 28

oleh guru.⁷⁰ Sedangkan pengertian prestasi belajar menurut Syah adalah keberhasilan sebuah proses belajar mengajar atau keberhasilan sebuah program pengajaran.⁷¹ Lebih lanjut menurut Djamarah yang dimaksud prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.⁷²

Prestasi belajar peserta didik adalah hasil yang diperoleh peserta didik setelah melewati proses pendidikan dalam jangka waktu tertentu, yang biasanya mengadakan evaluasi untuk mendapatkan nilai tes yang kemudian didokumentasikan pada sebuah buku yang disebut dengan raport. Hasil tersebut dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, ketrampilan berfikir maupun ketrampilan motorik. Tingkat penguasaan pelajaran atau hasil belajar dalam mata pelajaran tersebut disekolah dilambangkan dengan angka-angka atau huruf, seperti angka 0-10 pada pendidikan sekolah dan huruf A, B, C, D pada pendidikan tinggi.⁷³

Prestasi belajar yang dicapai oleh peserta didik dapat diketahui dengan mengadakan suatu bentuk tes. Tes

⁷⁰Depdiknas, *Kamus Besar...*, hlm. 895

⁷¹Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan...*, hal. 141

⁷²Syaiful Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar...*, hal. 23

⁷³Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 102-103

merupakan alat ukur untuk mengetahui kemampuan dan pemahaman peserta didik dalam suatu proses pembelajaran. Tes yang biasa digunakan sering disebut sebagai tes prestasi belajar. Menurut Ngalim Purwanto, tes prestasi belajar atau *achievement test* ialah tes yang dipergunakan untuk menilai hasil-hasil pelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada murid-muridnya, atau oleh dosen kepada mahasiswa di kelasnya, dalam jangka waktu tertentu.⁷⁴ Menurut Wina Sanjaya tes prestasi adalah tes yang terdiri dari item-item yang secara langsung mengukur tingkah laku yang harus dicapai oleh suatu proses pembelajaran.⁷⁵ Tes prestasi belajar berupa tes yang disusun secara terencana untuk mengetahui sejauh mana peserta didik dalam menguasai bahan-bahan atau materi yang telah diajarkan.

Menurut Ngalim Purwanto tes essay ialah tes yang berbentuk pertanyaan tulisan, yang jawabannya merupakan karangan (essay) atau kalimat yang panjang-panjang.⁷⁶ Sedangkan tes obyektif menurut Purwanto adalah tes yang keseluruhan informasi yang diperlukan untuk menjawab tes yang telah tersedia.⁷⁷

⁷⁴Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: Rosdakarya, 2008), hal. 33

⁷⁵Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain...*, hal 235

⁷⁶Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip...*, hal. 35

⁷⁷Purwanto, *Evaluasi Hasil...*, hal. 72

Bentuk tes essay (subyektif) dan objektif dapat digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar, untuk keperluan mendiagnosis dan mendapatkan informasi tentang objek-objek yang dikuasi peserta didik (peserta didik) sebaiknya menggunakan tes objektif. Sedangkan untuk mengetahui mengapa dan bagaimana proses menyelesaikan masalah dan mengungkapkan gagasannya sebaiknya menggunakan tes essay (subjektif).

Berdasarkan beberapa pengertian prestasi belajar di atas, maka dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah suatu hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik atau tingkat penguasaan peserta didik terhadap materi pelajaran dalam proses belajar mengajar dalam jangka waktu tertentu yang biasanya diadakan evaluasi untuk mendapatkan nilai tes. Prestasi belajar seseorang sesuai dengan tingkat keberhasilan sesuatu dalam mempelajari materi pelajaran yang dinyatakan dalam bentuk nilai atau *raport* setiap bidang studi setelah mengalami proses belajar-mengajar.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar

Kemampuan seseorang dalam melaksanakan kegiatan belajar selalu berbeda dan prestasi belajar yang diperolehnya pun berbeda pula satu dengan yang lain. Hal ini karena dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor itu dapat digolongkan menjadi dua yaitu faktor dari peserta didik itu sendiri atau individu yang sedang belajar (faktor internal) dan

faktor dari luar peserta didik atau yang ada di luar individu (faktor eksternal).⁷⁸

Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono menjelaskan mengenai prestasi belajar, bahwa:

“Prestasi belajar peserta didik banyak dipengaruhi berbagai faktor, baik dalam dirinya (internal) maupun dari luar dirinya (eksternal).”

Prestasi belajar yang dicapai peserta didik pada hakekatnya merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor tersebut. Oleh karena itu, pengenalan guru terhadap faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik penting sekali artinya dalam membantu peserta didik mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya sesuai dengan kemampuan masing-masing.⁷⁹

Adapun faktor- faktor yang mempengaruhi prestasi belajar peserta didik terdiri dari:⁸⁰

1) Faktor Internal (yang berasal dari dalam diri)

a) Kesehatan

Kesehatan jasmani dan rohani sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan belajar peserta

⁷⁸Tim Penulis Buku Psikologi Pendidikan, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: UPP UNY, 1993), hlm. 60

⁷⁹Abu Ahmadi dan Widodo Supriyanto, *Psikologi Belajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 1991), hal. 138

⁸⁰M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2007), hal. 55-60

didik. Bila peserta didik selalu tidak sehat sakit kepala, demam, pilek, dan sebagainya, dapat mengakibatkan tidak bergairah untuk belajar.

Demikian halnya jika kesehatan rohani (jiwa) kurang baik, misalnya mengalami gangguan pikiran, ini dapat mengganggu dan mengurangi semangat belajar.

b) Intelegensi dan Bakat

Dua aspek kejiwaan (psikis) ini besar sekali pengaruhnya terhadap kemampuan belajar. Peserta didik yang memiliki intelagensi baik (IQ- nya tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik. Sebaliknya peserta didik yang intelegensi-nya rendah cenderung mengalami kesukaran dalam belajar, lambat berpikir sehingga prestasi belajarnya rendah. Bakat juga besar pengaruhnya dalam menentukan keberhasilan belajar. Misalnya belajar bermain gitar, apabila dia memiliki bakat musik akan lebih mudah dan cepat pandai dibanding dengan peserta didik yang tidak memiliki bakat itu.

Selanjutnya, bila peserta didik mempunyai intelegensi tinggi dan bakatnya ada dalam bidang yang dipelajari, maka proses belajarnya akan lancar dan sukses dibanding dengan peserta didik yang memiliki bakat saja tetapi intelegensinya rendah.

c) Minat dan Motivasi

Sebagaimana halnya intelegensi dan bakat, maka minat dan motivasi adalah dua aspek psikis yang juga besar pengaruhnya terhadap pencapaian prestasi belajar. Minat dapat timbul karena daya tarik dari luar dan juga datang dari hati sanubari. Timbulnya minat belajar bisa disebabkan dari berbagai hal, diantaranya minat belajar yang besar untuk menghasilkan prestasi yang tinggi.

Motivasi berbeda dengan minat. Motivasi adalah daya penggerak/ pendorong untuk melakukan pekerjaan, yang bisa berasal dari dalam diri (*intrinsik*) yaitu dorongan yang umumnya karena kesadaran akan pentingnya sesuatu. Motivasi yang berasal dari luar diri (*ekstrinsik*), misalnya dari orang tua, guru, atau teman.

d) Cara Belajar

Cara belajar peserta didik juga mempengaruhi pencapaian hasil belajarnya. Belajar tanpa memperhatikan teknik dan faktor fisiologis, psikologis, dan kesehatan, akan memperoleh hasil yang kurang memuaskan. Peserta didik yang rajin belajar siang dan malam tanpa istirahat yang cukup. Cara belajar seperti ini tidak baik, belajar harus

istirahat untuk memberi kesempatan kepada mata, otak, serta tubuh lainnya untuk memperoleh tenaga kembali.

Selain itu, teknik- teknik belajar perlu diperhatikan bagaimana caranya membaca, mencatat, membuat ringkasan, apa yang harus dicatat dan sebagainya. Selain dari teknik- teknik tersebut, perlu juga diperhatikan waktu belajar, tempat, fasilitas untuk belajar.

2) Faktor Eksternal (yang berasal dari luar diri)

a) Keluarga

Faktor keluarga sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan peserta didik dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurangnya perhatian dan bimbingan orang tua, keharmonisan keluarga, semuanya turut mempengaruhi pencapaian prestasi belajar peserta didik.

b) Sekolah

Keadaan sekolah tempat belajar turut mempengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode pengajarnya, kesesuaian kurikulum dengan kemampuan peserta didik, keadaan fasilitas

sekolah, keadaan ruangan, dan sebagainya. Semua ini turut mempengaruhi prestasi belajar peserta didik.

c) Masyarakat

Keadaan masyarakat juga menentukan prestasi belajar. Bila disekitar tempat tinggal keadaan masyarakatnya terdiri dari orang-orang yang berpendidikan, terutama anak-anaknya rata-rata bersekolah tinggi dan moralnya baik, hal ini akan mendorong anak lebih giat belajar. Tetapi sebaliknya, apabila tinggal di lingkungan banyak anak-anak yang nakal, tidak bersekolah dan pengangguran, hal ini akan mengurangi semangat belajar atau dapat dikatakan tidak menunjang sehingga motivasi belajar berkurang.

d) Lingkungan Sekitar

Keadaan lingkungan sekitar tempat tinggal juga sangat penting dalam mempengaruhi prestasi belajar. Keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas, iklim dan sebagainya. Keadaan lalu lintas yang membisingkan, suara hiruk pikuk orang disekitar, suara pabrik, polusi udara, iklim yang terlalu panas, semua ini akan mempengaruhi kegairahan belajar. Sebaliknya tempat yang sepi dengan iklim yang sejuk akan menunjang proses belajar.

6. Tinjauan Fiqih

a. Pengertian fiqih

Dalam bahasa Arab, perkataan fiqh yang ditulis fiqih atau kadang-kadang fekih setelah diindonesiakan, artinya paham atau pengertian.⁸¹ Kemudian secara harfiah kata fiqih berarti paham yang mendalam.⁸² Jadi kata fiqih berarti suatu paham yang berisi tentang ilmu lahir dan batin manusia dari keadaan lahir sampai pada jiwanya yang dibahas secara mendalam. Al-quran juga menyebutkan bahwa fiqih mempunyai “bentuk kata kerja (fi’il) sebanyak 20 kali, dan dalam penggunaannya kata fiqih berarti memahami”.⁸³ Fiqih secara istilah memiliki beberapa definisi dikalangan ahli hukum islam, diantaranya sebagai berikut: *Pertama*, menurut Al-Qardlawi, fiqih adalah pengetahuan tentang hukum-

⁸¹Daud Ali, Hukum Islam....Hal 48

⁸²Moh Dahlan, Epistemologi Hukum....Hal 8

⁸³Ngainun Naim, Sejarah Pemikiran....Hal 1

hukum syari'ah yang bersifat praktis yang digali dari dalil-dalil yang rinci. *Kedua*, menurut Amir Syarifuddin, fiqh adalah ilmu tentang hukum-hukum syara' yang bersifat amaliah yang digali dan ditemukan dari dalil-dalil yang tafsili. *Ketiga*, menurut Al-Jurjani, fiqh adalah ilmu yang digali melalui penalaran atau ijtihad. Jadi fiqh adalah sebuah disiplin ilmu yang membicarakan suatu pengetahuan hukum islam. Sebagai sebuah disiplin, ia adalah produk pengetahuan fuqaha' (para ahli hukum islam) atau mujtahid yang didalamnya diandaikan adanya proses teoretik untuk menuju produk akhir.⁸⁴

b. Karakteristik pembelajaran fiqh

Mata pelajaran fiqh yang merupakan bagian dari pelajaran agama di madrasah mempunyai ciri khas dibandingkan dengan pelajaran yang lainnya, karena pada pelajaran tersebut memikul tanggung jawab untuk dapat memberi motivasi dan kompensasi sebagai manusia yang mampu memahami, melaksanakan dan mengamalkan hukum islam yang berkaitan dengan ibadah mahdhoh dan muamalah serta dapat mempraktekkannya dengan benar dalam kehidupan sehari-hari. Disamping mata pelajaran yang mempunyai ciri khusus juga materi yang diajarkannya mencakup ruang lingkup yang sangat luas yang tidak hanya dikembangkan di kelas.

⁸⁴Moh Dahlan, Epistemologi....hal 89-90

c. Tujuan pembelajaran fiqih

Tujuan pembelajaran fiqih adalah untuk menerapkan aturan aturan atau hukum-hukum syari'ah dalam kehidupan. Sedangkan tujuan dari penerapan aturan-aturan itu untuk mendidik manusia agar memiliki sikap dan karakter taqwa dan menciptakan kemaslahatan bagi manusia. Kata "Taqwa" adalah kata yang memiliki makna luas yang mencakup semua karakter dan sikap yang baik. Dengan demikian fiqih dapat digunakan untuk membentuk karakter. Dan untuk menerapkan hukum-hukum syariat dalam kehidupan sehari-hari. Dari tujuan fiqih ini kita dapat merumuskan tujuan pembelajaran fiqih di MI, sebagaimana dirumuskan dalam buku model KTSP MI yaitu agar peserta didik dapat:

1. Mengetahui dan memahami cara-cara pelaksanaan hukum islam baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah untuk dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial.
2. Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum islam dengan baik dan benar, sebagai perwujudan dari ketaatan dalam menjalankan ajaran agama islam, baik dalam hubungannya dengan Allah, diri sendiri, orang lain, makhluk lain, maupun hubungannya dengan lingkungan.
3. Karena peserta didik masih kanak-kanak maka standar kompetensi lulusan (SKL) dari mata pelajaran fiqih untuk MI dirumuskan agar peserta didik mampu mengenal dan melaksanakan hukum islam yang berkaitan dengan rukun islam melalui dari ketentuan dan tata

cara pelaksanaan tharah, sholat, puasa, zakat, sampai dengan pelaksanaan ibadah haji, serta ketentuan tentang makan – minuman, khitan, qurban, dan cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam.⁸⁵

d. Materi pembelajaran Fiqih

1) Pengertian ibadah haji

Haji menurut bahasa (Lughat) berarti sengaja datang atau menuju kesuatu tempat yang diulang-ulang. Sedangkan menurut syarat' (istilah) haji adalah menyengaja mengunjungi ka'bah (baitullah) untuk melakukan beberapa ibadah dengan syarat dan rukun yang telah ditentukan. Ibadah haji merupakan rukun islam yang kelima, diwajibkan kepada setiap muslim yang mampu untuk mengerjakannya. Allah SWT berfirman dalam surat Ali Imron ayat 97 yang artinya "Mengerjakan ibadah haji adalah kewajiban bagi manusia terhadap Allah khususnya mereka yang sanggup mengadakan perjalanan ke Baitullah"

2) syarat – syarat wajib ibadah haji

Syarat ibadah haji adalah sesuatu yang apabila terpenuhi, maka menjadikan orang tersebut wajib melaksanakan ibadah haji. Adapun syarat-syarat bagi orang yang hendak mengerjakan ibadah haji adalah: islam, berakal, baligh/ dewasa, merdeka, kuasa/ mampu.

3) Wajib ibadah haji

⁸⁵WardatulJannah, "Pembelajaran Fiqih MI" dalam <http://wardahweje.blogspot.com/2014/09/makalah-pembelajaran-fiqih-mi-pengertian.html>, diakses tanggal 24 April 2017

Wajib ibadah haji adalah segala sesuatu yang wajib dikerjakan dan apabila tidak dilakukan harus membayar denda atau dan dan hajinya tetap sah. Adapun wajib ibadah haji bagi orang yang hendak mengerjakan ibadah haji adalah: ihram dari miqat, melempar jumrah, bermalam di muzdalifah, bermalam dimina, tawaf wada'.

4) Rukun ibadah haji

Rukun ibadah haji adalah perbuatan yang wajib dilakukan dalam berhaji dan tidak dapat diganti dengan membayar dam. Adapun rukun ibadah haji bagi orang yang hendak mengerjakan ibadah haji adalah:

- a. Ihram, yaitu berniat mulai mengerjakan haji atau umrah atau keduanya sekaligus. Ihram itu wajib dimulai dari miqatnya baik miqat zamani atau miqat makani. Pakaian ihram bagi pria yaitu memakai dua lembar kain yang tidak berjahit, memakainya satu lembar diselendangkan dan satunya lagi disarungkan sedangkan pakaian ihram bagi wanita yaitu memakai pakaian yang menutupi seluruh tubuhnya kecuali muka dan kedua telapak tangan. Disunatkan pakaian ihram itu berwarna putih.



- b. Wukuf dipadang arafah, maksudnya berada di arafah, waktunya mulai dari tergelincirnya matahari (waktu dhuhur) tanggal 9 Dzulhijah. Wukuf di arafah merupakan rukun haji yang terpenting. Oleh karena itu bagi jamaah haji difardhukan wukuf di arafah dalam keadaan bagaimanapun. Seandainya ia tidak dapat melakukan wukuf di arafah maka hajinya tidak sah dan harus diulang. Gambar ketika melaksanakan wukuf dipadang arafah.



- c. Tawaf, yaitu mengelilingi ka'bah tujuh kali. Dalam melaksanakan tawaf ini tidak ada niat sendiri karena sudah terkandung dalam ihram. Jika tawaf itu telah masuk dalam rangkaian ibadah haji umpamanya tawaf ifadah maka dengan niat haji atau umrah saja sudah cukup.

Gambar ketika melaksanakan Tawaf



d. sa'i, adalah berlari-lari kecil diantara Bukit Sofa dan Marwahsebanyak tuju kali. Hal ini sesuai dengan sabda Nabi Muhammad

Saw yang artinya *“Dari Syafiyah Binti Syaibah bahwa seorangwanita mengabarkan kepada Syafiyah bahwa dia mendengar nabi Saw bersabda diantar bukit Sofa dan Marwah. Telah diwajibkan atas kamu Sa'i maka hendaklah kamu kerjakan.”*(HR. Ahmad).GambarketikamelaksanakanSa'i



- e. Tahallul, melakukan sesuatu yang berfungsi sebagai bagian untuk penghalalan terhadap beberapa hal yang diharamkan dalam haji, yaitu mencukur atau menggunting rambut kepala.

Gambar ketika melaksanakan Tahalul



- f. Tertib atau menertibkan rukun-rukun, yaitu mendahulukan yang semestinya dari rukun-rukun tersebut.

B. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini peneliti akan memaparkan penelitian terdahulu yang menerapkan metode *Picture and Picture*, berikut beberapa penelitian terdahulu yang menggunakan metode *Picture and Picture*.

Penelitian tentang metode *Picture and Picture* ini pernah dilakukan oleh Rahmat Fauzi dalam penelitiannya yang berjudul ” Penerapan Metode Pembelajaran *Picture and Picture* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Biologi Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 14 Surakarta Tahun Pelajaran

2011/2012”. Hasil penelitian penerapan metode pembelajaran kooperatif *Picture and Picture* adalah sebagai berikut: Rata-rata nilai persentase capaian setiap indikator dari angket motivasi belajar biologi siswa pada pra siklus sebesar 72,09%, pada siklus I sebesar 74,09%, dan pada siklus II sebesar 79,96%. Rata-rata nilai persentase capaian setiap indikator dari observasi motivasi belajar biologi siswa pada pra siklus adalah 50,9%, pada siklus I sebesar 74,06% dan pada siklus II sebesar 86,87%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Picture and Picture* dapat meningkatkan motivasi belajar biologi siswa sebesar 35,97% di kelas VIII D SMP Negeri 14 Surakarta tahun pelajaran 2011/2012.⁸⁶

Nining Puji Hardiyanti dalam penelitiannya yang berjudul, “Penerapan Metode Pembelajaran *Picture and Picture* Berbasis Inquiry Pada Pokok Bahasan Fungi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X-5 SMA N 1 Mijen”. Hasil penelitian penerapan metode pembelajaran *Picture and Picture* adalah sebagai berikut: Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan rata-rata motivasi belajar siswa pada siklus I mencapai 67% dan pada siklus II meningkat menjadi 75%. Dengan meningkatnya motivasi belajar siswa, hasil belajar siswa juga meningkat pada siklus I dari hasil rata-rata 69 dengan ketuntasan klasikal 55% dan pada siklus II meningkat menjadi 83 dengan ketuntasan klasikal 94%. Berdasarkan penelitian

⁸⁶Rahmat Fauzi, *Penerapan Metode Pembelajaran picture and picture Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Biologi Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 14 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012*, (Surakarta: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2011)

yang telah dilakukan dapat disimpulkan penggunaan metode pembelajaran *Picture and picture* berbasis inquiry pada materi Fungi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas S-5 SMA N 1 Mijen.⁸⁷

Diah Anggraini dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Metode Pembelajaran Bergambar (Picture And Picture) Berbantuan Media Herbarium Dan Metode Ceramah Pada Materi Pteridophyta Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA N 1 Karanganyar Demak”. Hasil penelitian penerapan metode pembelajaran *Picture and Picture* adalah sebagai berikut: Hasil penelitian menunjukkan bahwa menggunakan metode pembelajaran bergambar (*picture and picture*) berbantuan media herbarium lebih efektif dari pada pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah dimana $T_{hitung} > T_{tabel}$ ($6,141 > 2,035$) artinya ada perbedaan signifikan antara nilai rata-rata post test hasil belajar kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 76,176 dan 66,912. Hasil observasi terhadap motivasi menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen adalah 42,059 sedangkan pada kelas kontrol 25,50. Dari hasil analisis data disimpulkan bahwa pembelajaran biologi pada materi Pteridophyta dengan menggunakan metode pembelajaran bergambar (*picture and picture*) berbantuan media herbarium dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas X SMA N 1 Karanganyar Demak.⁸⁸

⁸⁷Nining Puji Hardiyanti, *Penerapan Metode Pembelajaran Picture and Picture Berbasis Inquiry Pada Pokok Bahasan Fungi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X-5 SMA N 1 Mijen*, (Semarang: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013)

⁸⁸Diah Anggraini, *Penggunaan Metode Pembelajaran Bergambar (Picture And Picture) Berbantuan Media Herbarium Dan Metode Ceramah Pada Materi Pteridophyta Terhadap*

Mega Selfia dalam penelitiannya yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Metode *Picture And Picture* Siswa Kelas 4 SD N Dukuh 02 Kecamatan Sidomukti Salatiga Semester 2 Tahun Pelajaran 2012/2013”. Hasil penelitian penerapan metode pembelajaran *Picture and Picture* adalah sebagai berikut: Hasil yang diperoleh dalam penelitian ini adalah terjadi peningkatan pemahaman yang ditandai dengan ketuntasan hasil belajar. Peningkatan pemahaman belajar siswa terjadi secara bertahap, dimana pada kondisi awal hanya terdapat 9 siswa (39%) yang telah tuntas dalam belajar. Pada siklus I melalui tiga kali pertemuan, ketuntasan belajar siswa meningkat dari siklus I yaitu pertemuan pertama 11 siswa (52%), pertemuan kedua 14 siswa (61%) dan pertemuan ketiga menjadi 16 siswa (70%) yang telah tuntas. Pada siklus II ketuntasan belajar siswa meningkat lagi pertemuan pertama 22 siswa (96%), pertemuan kedua 21 siswa (91%), dan pertemuan ketiga meningkat menjadi 22 siswa (96%). Dari hasil analisis data disimpulkan bahwa pembelajaran IPS dengan menggunakan metode pembelajaran *picture and picture* dapat meningkatkan hasil belajar siswa Kelas 4 SD N Dukuh 02 Kecamatan Sidomukti Salatiga Semester 2 Tahun Pelajaran 2012/2013.⁸⁹

Sulastrri dalam penelitiannya yang berjudul “Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Pembelajaran *Picture and Picture* siswa kelas IV

Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA N 1 Karanganyar Demak, (Semarang: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013)

⁸⁹Mega Selfia, *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Metode Picture And Picture Siswa Kelas 4 SD N Dukuh 02 Kecamatan Sidomukti Salatiga Semester 2 Tahun Pelajaran 2012/2013*, (Semarang: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2013)

Semester 1 SD Negeri Slungkep 02 Kecamatan Kayen Kabupaten Pati Tahun 2011/2012”. Hasil penelitian metode pembelajaran *Picture and Picture* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: Hasil penelitian ini menunjukkan penerapan metode *picture and picture* dengan KKM 6,5 dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS siswa kelas IV Semester I SD Negeri Slungkep 02 Kecamatan Kayen Kabupaten Pati tahun 2011/2012, hal ini dapat dilihat dari kenaikan nilai hasil belajar setiap siklus dimana pada pra siklus ketuntasan belajar siswa ada 6 siswa atau 27,3% naik menjadi 16 siswa atau 72,7 pada siklus I, meningkat lagi pada siklus II menjadi 19 siswa atau 86,4%. Demikian juga peningkatan terjadi pada keaktifan siswa dimana pada pra siklus keaktifan siswa pada kategori baik dan baik sekali ada 7 siswa atau 31,8 naik menjadi 14 siswa atau 6,37% pada siklus I dan terakhir pada siklus II menjadi 20 siswa atau 90,9%. Dari hasil ini ketuntasan belajar dan keaktifan belajar sudah mencapai indikator yaitu 80 % ke atas. Dari hasil analisis data disimpulkan bahwa pembelajaran IPA dengan menggunakan metode pembelajaran *picture and picture* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Semester 1 SD Negeri Slungkep 02 Kecamatan Kayen Kabupaten Pati Tahun 2011/2012.⁹⁰

Penelitian tentang media komik pernah dilakukan oleh Endang Malihatun dalam skripsinya yang berjudul, “Upaya Meningkatkan Hasil Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Dengan Media

⁹⁰Sulastri, *Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Pembelajaran Picture and Picture siswa kelas IV Semester 1 SD Negeri Slungkep 02 Kecamatan Kayen Kabupaten Pati Tahun 2011/2012*, (Semarang: Skripsi Tidak Diterbitkan, 2012)

Komik (Studi Tindakan Kelas 5 MI Nurul Yaqin Karangayu Semarang Tahun 2010-2011). Hasil penelitian mengenai media komik dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: Berdasarkan observasi, data dan analisis yang peneliti lakukan, pengajaran akidah akhlak pada materi akhlak terpuji kelas V di MI Nurul Yaqin Karangayu Semarang Tahun Ajaran 2010-2011 menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar. Upaya yang dilakukan oleh peneliti dan guru mata pelajaran akidah akhlak dalam materi akhlak terpuji dalam meningkatkan prestasi belajar yaitu melalui pelaksanaan tiga siklus tindakan kelas. Pelaksanaan dimulai dari siklus I, siklus II, dan siklus III. Hasil pengamatan menunjukkan perubahan hasil belajar dengan kategori akhir baik. Hal itu dapat dibuktikan dengan semakin baiknya antusiasme dan perilaku peserta didik dalam mengikuti pelajaran, dari hari ke hari terlihat adanya perubahan yang positif.⁹¹

Isnafiah dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Media Komik Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Melakukan Dialog Sederhana Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas V MI Nyatnyono 02 Ungaran Barat Tahun 2010/2011”. Hasil penelitian mengenai media komik dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: Hasil Penelitian Menunjukkan 1) Pelaksanaan penggunaan media komik dalam meningkatkan kemampuan dialog siswa mata pelajaran bahasa arab kelas V MI Nyatnyono 02 Ungaran barat sebagaimana yang telah peneliti lakukan adalah sesuai dengan empat

⁹¹Endang Malihatun, *Upaya Meningkatkan Hasil Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Dengan Media Komik (Studi Tindakan Kelas 5 MI Nurul Yaqin Karangayu Semarang Tahun 2010-2011)*, (Semarang: Skripsi tidak diterbitkan, 2011)

tahapan, perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Ditambah lagi dengan pemberian reward (hadiah) berupa pujian kepada siswa yang mendapat skor tertinggi pada hasil belajarnya. Pemberian reward (hadiah) sangat dibutuhkan untuk memotivasi siswa lainnya agar mau bersaing dalam belajar.

2) Penilaian penggunaan media komik dalam meningkatkan kemampuan dialog siswa mata pelajaran bahasa arab kelas V MI Nyatnyono 02 Ungaran barat mengalami peningkatan dari awal pra siklus sampai siklus II. Peningkatan kemampuan dialog tersebut dapat dilihat dari observasi awal pada tahap pra tindakan, siswa yang tuntas KKM adalah 42,11%, Kemudian dilakukan siklus I siswa yang mencapai KKM sebanyak 73,68%, karena jumlah yang mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) belum mencapai 85% atau sesuai standar, maka dibutuhkan suatu tindakan lanjutan yaitu siklus II. pada siklus II siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimal mengalami peningkatan yaitu 89,47%. Sebagian besar hasil belajar siswa sudah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditentukan sekolah yaitu 60. Maka penerapan media komik dalam pembelajaran dapat dikatakan berhasil dalam meningkatkan kemampuan dialog mata pelajaran bahasa arab kelas V MI Nyatnyono 02 Ungaran barat.⁹²

Galuh Cita Sagami dalam penelitiannya yang berjudul “Keefektifan Media Komik Tanpa Teks Dalam Pembelajaran Menulis Dongeng Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Wates.” Hasil penelitian mengenai media

⁹²Isnafiah, *Penggunaan Media Komik Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Melakukan Dialog Sederhana Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas V MI Nyatnyono 02 Ungaran Barat Tahun 2010 / 2011*, (Semarang: Skripsi Tidak Diterbitkan 2011)

komik dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: Hasil penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan kemampuan menulis dongeng siswa yang menggunakan media komik tanpa teks dan kemampuan menulis dongeng siswa tanpa menggunakan media komik tanpa teks. Perbedaan tersebut ditunjukkan dengan hasil Uji-t yang dilakukan dengan bantuan program SPSS 15.0. Uji-t skor pascates kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan t hitung adalah 3,701 dengan db = 57, dan nilai $p = 0,000$ ($p = 0,000 < 0,050$). Hasil penelitian ini juga membuktikan bahwa pembelajaran menulis dongeng dengan menggunakan media komik tanpa teks lebih efektif dibanding dengan pembelajaran menulis dongeng tanpa menggunakan media komik tanpa teks. Keefektifan penggunaan media komik tanpa teks dapat dilihat dari Uji-t kenaikan skor kedua kelompok dan gain skor dari masing-masing kelompok. Hasil Uji-t kenaikan skor keterampilan menulis dongeng kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menghasilkan t hitung = 3,132 dengan df 57, dan nilai p sebesar 0,003. Nilai p lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05 ($p = 0,003 < 0,05$). Gain skor kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol, yakni sebesar 10,20.

Zaki Gufron dalam penelitiannya yang berjudul “Penggunaan Media Komik di dalam Pembelajaran Qiro’ah (Eksperimen di MTsN Ngemplak Yogyakarta)” Hasil penelitian mengenai media komik dalam pembelajaran adalah sebagai berikut: Hasil penghitungan dengan menggunakan bantuan program SPSS 11 for Windows, diperoleh t sebesar 13,726. Angka ini jauh lebih besar dari pada t tabel pada taraf signifikansi 5% yaitu 2,02 dan taraf

signifikansi 1% yaitu 2,71 ($2,02 < 13,726 > 2,71$). Untuk hasil penghitungan dari hasil belajar materi qiroah siswa kelas eksperimen, diperoleh t sebesar 6,168. Angka ini jauh lebih besar dari pada t table pada taraf signifikansi 5% dan 1 % ($2,02 < 6,168 > 2,71$). Ini berarti bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar materi qiro'ah siswa sebelum dan sesudah dilakukan treatment pada kelas eksperimen. Dan untuk hasil perhitungan dari hasil belajar materi qiro'ah siswa yang menggunakan media komik dan siswa yang tidak menggunakan media komik, diperoleh t sebesar 6,177. Angka ini juga jauh lebih besar dari harga t table baik pada taraf signifikansi 5% maupun pada taraf signifikansi 1% ($1,99 < 6,177 > 2,64$). Ini berarti bahwa ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar materi qiro'ah siswa yang menggunakan komik (kelas eksperimen) dan siswa yang tidak menggunakan media komik (kelas control). Kesimpulannya adalah: (1) Terdapat perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar bahasa Arab siswa sebelum dan sesudah diberikan treatment, yaitu dengan harga t sebesar 13, 726, dimana harga tersebut lebih besar dari harga t tabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. (2) Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar materi qiro'ah siswa sebelum dan sesudah diberikan treatment, yaitu dengan harga t sebesar 6,168, dimana harga tersebut lebih besar dari harga t tabel, sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima. (3) Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar materi qiro'ah siswa menggunakan media komik dan hasil belajar materi qiro'ah siswa yang tidak menggunakan media komik, yaitu dengan harga t sebesar 6,177, dimana harga

tersebut lebih besar dari harga t table, sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima.

Tabel 2.1. Perbandingan Penelitian

Nama Peneliti dan Judul Penelitian		Persamaan	Perbedaan
1		2	3
01	Rahmat Fauzi: Penerapan Metode Pembelajaran <i>Picture And Picture</i> Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Biologi Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 14 Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012,	1. Sama-sama menggunakan metode pembelajaran <i>Picture And Picture</i>	1. Mata pelajaran yang diteliti berbeda. 2. Lokasi penelitian berbeda 3. Menggunakan media yang berbeda
02	Nining Puji Hardiyanti: Penerapan Metode Pembelajaran <i>Picture and Picture</i> Berbasis Inquiry Pada Pokok Bahasan Fungi Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X-5 SMA N 1 Mijen	1. Sama-sama menggunakan metode pembelajaran <i>Picture And Picture</i>	1. Mata pelajaran yang diteliti berbeda. 2. Lokasi penelitian berbeda 3. Menggunakan media yang berbeda
03	Diah Anggraini: Penggunaan Metode Pembelajaran Bergambar (<i>Picture And Picture</i>) Berbantuan Media Herbarium Dan Metode Ceramah Pada Materi Pteridophyta Terhadap Motivasi Dan Hasil Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA N 1 Karanganyar Demak,	1. Sama-sama menggunakan metode pembelajaran <i>Picture And Picture</i>	1. Mata pelajaran yang diteliti berbeda. 2. Lokasi penelitian berbeda 3. Menggunakan media yang berbeda
04	Mega Selfia: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar IPS Dengan Menggunakan Metode <i>Picture And Picture</i> Siswa Kelas 4 SD N Dukuh 02 Kecamatan Sidomukti Salatiga Semester 2 Tahun Pelajaran 2012/2013	1. Sama-sama menggunakan metode pembelajaran <i>Picture And Picture</i>	1. Mata pelajaran yang diteliti berbeda. 2. Lokasi penelitian berbeda 3. Menggunakan media yang berbeda
05	Sulastri: Meningkatkan Hasil Belajar IPA Melalui Metode Pembelajaran <i>Picture and Picture</i> siswa kelas IV Semester 1 SD Negeri Slungkep 02 Kecamatan Kayen Kabupaten	1. Sama-sama menggunakan metode pembelajaran <i>Picture And Picture</i> 2. Mata Pelajaran yang diteliti sama	1. Lokasi penelitian berbeda 2. Menggunakan media yang berbeda

	Pati Tahun 2011/2012		
06	Endang Malihatun: Upaya Meningkatkan Hasil Prestasi Belajar Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Terpuji Dengan Media Komik (Studi Tindakan Kelas 5 MI Nurul Yaqin Karangayu Semarang Tahun 2010-2011)	1. Sama-sama menggunakan media Komik	1. Mata pelajaran yang diteliti berbeda. 2. Lokasi penelitian berbeda 3. Menggunakan metode yang berbeda
07	Isnafiah: Penggunaan Media Komik Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Melakukan Dialog Sederhana Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Bagi Siswa Kelas V MI Nyatnyono 02 Ungaran Barat Tahun 2010 / 2011	1. Sama-sama menggunakan media Komik	1. Mata pelajaran yang diteliti berbeda. 2. Lokasi penelitian berbeda 3. Menggunakan metode yang berbeda
08	Galuh Cita Sagami: Keefektifan Media Komik Tanpa Teks Dalam Pembelajaran Menulis Dongeng Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Wates.	1. Sama-sama menggunakan media Komik	1. Mata pelajaran yang diteliti berbeda. 2. Lokasi penelitian berbeda 3. Menggunakan metode yang berbeda
09	Zaki Gufron: Penggunaan Media Komik di dalam Pembelajaran Qiro'ah (Eksperimen di MTsN Ngemplak Yogyakarta)	1. Sama-sama menggunakan media Komik	1. Mata pelajaran yang diteliti berbeda. 2. Lokasi penelitian berbeda 3. Menggunakan metode yang berbeda

Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah penelitian yang dilakukan peneliti dilakukan di lokasi yang berbeda, mata pelajaran yang diteliti juga berbeda dan peneliti menggunakan metode *picture and picture* dengan media komik.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan penelitian ini adalah “Jika metode *picture and picture* dengan media komik diterapkan oleh guru, maka dapat meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran Fiqihpeserta didik kelas V MI Darussalam Ngentrong Tulungagung”.

D. Kerangka Pemikiran

Pengajaran mata pelajaran Fiqih kelas V MI Darussalam masih belum dilaksanakan secara optimal. Fiqih diajarkan dengan menggunakan metode dan media yang sederhana, sehingga siswa kurang tertarik untuk mempelajari Fiqih. Maka dari itu, mengingat pentingnya mempelajari Fiqih, peneliti tertarik untuk mengenalkan tentang kegiatan belajar mengajar Fiqih menggunakan metode *picture and picture* dengan media komik yang kiranya bisa membuat siswa untuk tertarik belajar Fiqih. Secara grafis, pemikiran yang dilakukan oleh peneliti dapat digambarkan dengan bentuk diagram sebagai berikut:

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pemikiran