

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kerangka Teori

1. Tinjauan Tentang Model Pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT)

a. Pengertian *Numbered Head Together* (NHT)

Numbered Heads Together (NHT) adalah model pembelajaran dimana setiap peserta didik diberi nomor kemudian secara acak guru memanggil nomor dari peserta didik. Teknik ini memberi kesempatan kepada peserta didik untuk saling membagikan ide-ide dan pertimbangan jawaban yang paling tepat. *Numbered Heads Together* (NHT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan pada struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa dan memiliki tujuan untuk meningkatkan penguasaan akademik. *Numbered Heads Together* (NHT) adalah suatu pendekatan yang dikembangkan oleh Spancer Kagan untuk melibatkan lebih banyak peserta didik dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pembelajaran, dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut. Model NHT adalah bagian dari model pembelajaran kooperatif struktural, yang menekankan pada struktur-struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa.²⁰

²⁰Trianto, *Model-Model...*, hal. 62

Struktur Kagan menghendaki agar para siswa bekerja saling bergantung pada kelompok-kelompok kecil secara kooperatif. Struktur tersebut dikembangkan sebagai bahan alternatif dari struktur kelas tradisional seperti mengacungkan tangan terlebih dahulu untuk kemudian ditunjuk oleh guru untuk menjawab pertanyaan yang telah dilontarkan. Suasana seperti ini menimbulkan kegaduhan dalam kelas, karena para siswa saling berebut dalam mendapatkan kesempatan untuk menjawab pertanyaan.

Dengan model NHT suasana kegaduhan seperti tersebut di atas dapat dihindari karena siswa akan menjawab pertanyaan dengan cara ditunjuk berdasarkan pemanggilan nomor secara acak. Model NHT memiliki prosedur yang ditetapkan serta eksplisit untuk memberi siswa lebih banyak waktu berpikir menjawab dan saling membantu satu sama lain, melibatkan siswa lebih banyak dalam menelaah materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan memeriksa pemahaman siswa terhadap isi pelajaran tersebut.

Model NHT melibatkan para siswa dalam *mereview* bahan yang tercakup dalam suatu pelajaran dan memeriksa pemahaman siswa mengenai pelajaran tersebut, dibuat semenarik mungkin sehingga siswa dapat belajar dengan gembira.²¹ Dengan teknik tersebut selain dapat mempermudah dalam memahami materi, teknik ini juga dapat

²¹Nurhadi, *Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK*. (Malang: UM, 2004), hal. 67

meningkatkan tanggungjawab pribadi siswa terhadap keterkaitan dengan rekan-rekan kelompoknya.

b. Langkah-langkah *Numbered Heads Together* (NHT)

Dalam mengajukan pertanyaan kepada seluruh siswa dalam kelas pembelajaran kooperatif, guru menggunakan struktur empat fase *Numbered Heads Together* (NHT), diantaranya adalah:²²

1) Fase 1: Penomoran

Dalam fase ini guru membagi siswa kedalam kelompok beranggotakan 3-5 orang dan setiap anggota kelompok diberi nomor 1-5

2) Fase 2: Mengajukan Pertanyaan

Guru mengajukan sebuah pertanyaan kepada siswa. Pertanyaan dapat bervariasi. Pertanyaan dapat amat spesifik dan dalam bentuk kalimat tanya.

3) Fase 3: Berpikir Bersama

Siswa menyampaikan pendapatnya terhadap jawaban pertanyaan itu dan meyakinkan tiap anggota dalam timnya mengetahui jawaban itu.

4) Fase 4: Menjawab

Guru memanggil siswa dengan nomor tertentu, kemudian siswa yang nomornya sesuai mengacungkan tangannya dan mencoba untuk menjawab pertanyaan untuk seluruh kelas.

²²Isjoni, *Pembelajaran Kooperatif*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hal. 62

c. Kelebihan dan Kekurangan *Numbered Heads Together* (NHT)

Dalam proses pembelajaran guru dapat memilih metode apa yang akan ia ajarkan, yang paling terpenting metode yang digunakan sesuai untuk materi yang akan diajarkan. Setiap metode yang kita pilih tentu memiliki kelebihan dan kekurangannya. Tidak ada satu metode yang terbaik dalam proses belajar mengajar, tanpa didukung metode lainnya. Dengan demikian setiap metode ada kelebihan dan ada kekurangannya masing-masing. Untuk itu perlu dilihat kelebihan dan kekurangannya masing-masing.

Adapun kelebihan model *Numbered Heads Together* (NHT) dalam proses pembelajaran yaitu :²³

- 1) Setiap siswa menjadi siap semua
- 2) Siswa dapat melakukan diskusi dengan sungguh-sungguh
- 3) Siswa yang pandai dapat mengajari siswa yang kurang pandai

Selain kelebihan model *Numbered Heads Together* (NHT), ada juga kelemahan model *Numbered Heads Together* (NHT) dalam proses pembelajaran yaitu :²⁴

- 1) Kemungkinan nomor yang dipanggil, akan dipanggil lagi oleh guru
- 2) Tidak semua kelompok dipanggil oleh guru

Dari pemaparan di atas, dapat dipahami dengan adanya kelebihan dan kekurangan model *Numbered Heads Together* (NHT) guru dapat memilih materi apa yang pantas digunakan dalam proses pembelajaran.

²³Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung : CV Pustaka Setia, 2011), hal. 90.

²⁴*Ibid*

Dengan kelebihan model *Numbered Heads Together* (NHT) maka siswa akan bersungguh-sungguh dalam belajar dan juga harus mempersiapkan diri untuk dapat menjawab pertanyaan ketika guru memanggil nomor yang sesuai dengan nomor urutannya. Selain model *Numbered Heads Together* (NHT) dapat digunakan dalam proses belajar mengajar media juga berperan penting dalam proses belajar mengajar. Media merupakan alat bantu bagi guru, dimana dengan adanya media yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Dalam pembelajaran guru tidak hanya menggunakan media buku saja, akan tetapi banyak media-media lain yang dapat digunakan oleh guru, salah satu media yang tepat digunakan oleh guru pada proses pembelajaran yaitu media audiovisual.

2. Tinjauan Tentang Media Audiovisual

a. Pengertian Media Audiovisual

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.²⁵ Dalam KBBI istilah media mempunyai arti sebagai alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster dan

²⁵Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: Rajawali Perss, 2009), hal. 23

spanduk.²⁶ Dalam bahasa arab, media adalah wasaail artinya perantara atau mengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.²⁷

Djamarah dan Zain mendefinisikan media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran.²⁸ Secara lebih khusus, media dapat diartikan dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²⁹

Media merupakan alat bantu bagi guru dalam proses belajar mengajar, dengan adanya media guru dengan mudah menyampaikan materi dalam pembelajaran, dan siswa juga dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Dapat diketahui media merupakan pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dimana dengan media tersebut proses belajar mengajar dapat berjalan dengan guna mencapai tujuan pengajaran yang diinginkan.

Audio berkaitan dengan indra pendengaran, pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal (kedalam kata-kata atau lisan) maupun non verbal.³⁰ Visual adalah hal-hal yang berkaitan dengan penglihatan, dihasilkan atau terjadi sebagai

²⁶Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hal.726

²⁷Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Perss, 2007), hal. 3

²⁸Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zan, *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), hal. 121

²⁹Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 3

³⁰Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: Rajawali Perss, 2009), hal. 49

gambaran dalam ingatan.³¹ Dalam pembelajaran, audiovisual sangat relevan digunakan sebagai pengantar ilmu pengetahuan. Audiovisual ini bisa ditangkap melalui indera pandangan dan pendengaran sehingga tidak perlu memisahkan antara siswa yang lemah dalam pendengaran dan penglihatannya.

Dalam hal ini, penekanan utama dalam pengajaran audiovisual adalah pada nilai belajar yang diperoleh melalui pengalaman konkrit. Tidak hanya didasarkan atas kata-kata belaka pengajaran audiovisual bukan metode mengajar. Materi audiovisual hanya dapat berarti bila dipergunakan sebagai bagian dari proses pengajaran.³²

b. Prinsip-prinsip Media Audiovisual

Dalam proses belajar mengajar seorang guru harus mampu mengoptimalkan peranan media pembelajaran yang digunakannya agar mencapai tujuan pembelajaran, maka dengan demikian harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaannya antara lain :³³

- 1) Penggunaan media pembelajaran hendaknya dipandang sebagai bagian integral dari suatu sistem pengajaran.
- 2) Dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam pemecahan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.

³¹Save M. Dagun, *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*. (Jakarta: Lembaga pengkajian kebudayaan Nusantara (LPKN), 2006), hal. 1188

³²Nana Sudjana dan Ahmad Rifai, *Media pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2005), hal. 58

³³M. Basyiruddin dan Asnawir, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hal. 19

- 3) Guru harus benar-benar menguasai teknik dari media pembelajaran yang digunakan.
- 4) Guru harus memperhitungkan untung ruginya media pembelajaran
- 5) Penggunaan media pengajaran harus diorganisir secara sistematis bukan hanya sembarangan menggunakannya.
- 6) Jika suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari satu macam media maka guru dapat memanfaatkan multi media yang memperlancar proses belajar mengajar.

Dari prinsip-prinsip penggunaan media audiovisual di atas dapat dilihat bahwa seorang guru harus tau apa-apa saja prinsip-prinsip penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran dimana dengan mengetahui prinsip-prinsip tersebut maka proses pembelajaran akan berjalan lancar dan dapat tercapai tujuan yang diinginkan.

c. Fungsi Media Audiovisual

Adapun fungsi media audiovisual seperti yang disebutkan Yusuf Hadi Miarso sebagai berikut :³⁴

- 1) Media mampu memberikan rangsangan yang bervariasi pada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal.
- 2) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para siswa.
- 3) Media dapat melampaui batas ruang kelas.

³⁴Yusuf Hadi Miarso, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2004), hal. 458-460

- 4) Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya.
- 5) Media menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 6) Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 7) Media membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar.
- 8) Media memberikan pengalaman yang integral dari sesuatu yang konkret maupun abstrak.
- 9) Media memberikan kesempatan siswa untuk belajar mandiri, pada tempat dan waktu serta kecepatan yang ditentukan sendiri.
- 10) Media dapat meningkatkan kemampuan ekspresi diri guru maupun siswa.

Dari pemaparan di atas, dapat dipahami fungsi penggunaan media audiovisual mampu memberikan rangsangan yang bervariasi pada otak siswa dan juga membangkitkan motivasi untuk belajar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yaitu media audio dan media visual. Fungsi media audiovisual adalah sebagai alat bantu atau alat peraga dalam kegiatan belajar mengajar sehingga memberikan dorongan bagi siswa untuk lebih mudah memahami dan memperjelas konsep-konsep dalam pendidikan.

Nilai atau manfaat media pendidikan dalam *Enciclopedi of Educational Research* dalam bukunya Fatah Syukur nilai atau mamfaat media pendidikan sebagai berikut :³⁵

³⁵Fatah Syukur, *Teknologi Pendidikan*. (Semarang: Rasail, 2004), hal. 127

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang kongkrit untuk berpikir sehingga mengurangi verbalitas
- 2) Memperbesar perhatian siswa
- 3) Meletakkan dasar yang penting untuk perkembangan belajar oleh karena itu pelajaran lebih baik
- 4) Memberikan pengalaman yang nyata
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian dengan demikian membantu perkembangan bahasa
- 7) Memberikan pengalaman yang tidak diperoleh dengan cara yang lain
- 8) Media pendidikan memungkinkan terjadiya interaksi langsung antara guru dan murid
- 9) Media pendidikan memeberikan pengertian atau konsep yang sebenarnya secara realita dan telita
- 10) Media pendidikan membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan pelajar.

Manfaat menggunakan media berbasis audiovisual (film atau video) yaitu :³⁶

- 1) Film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, praktik, dan lain- lain. Film merupakan pengganti alam sekitar dan bahkan dapat menunjukkan

³⁶Sanaky Hujair, *Media Pembelajaran*. (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2010), hal. 124

objek yang secara normal tidak dapat dilihat, seperti carakerja jantung ketika berdenyut.

- 2) Film dan video dapat menggambarkan suatu proses secara tepat yang dapat disaksikan secara berulang-ulang jika dipandang perlu.
- 3) Disamping mendorong dan meningkatkan motivasi, film dan video menanamkan sikap dan segi-segi afektif lainnya.
- 4) Film dan video yang mengandung nilai-nilai positif dapat mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok siswa.
- 5) Film dan video dapat menyajikan peristiwa yang berbahaya bila dilihat secara langsung.
- 6) Film dan video dapat ditunjukkan kepada kelompok besar atau kecil, kelompok yang heterogen, maupun perorangan.
- 7) Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar, frame demi frame.

Dari uraian di atas jelas bahwa manfaat media dalam pembelajaran dapat memberikan pengalaman, dan juga terjadi interaksi langsung antara guru dan murid. Dan media pendidikan dapat membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan pembelajaran. Banyaknya manfaat-manfaat dalam menggunakan media ini memberikan peluang bagi siswa agar semakin perhatian dalam menerima pembelajaran yang diberikan guru.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media Audiovisual

Setiap metode yang kita pilih tentu memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Adapun kelebihan media audiovisual dalam proses pembelajaran yaitu :³⁷

- 1) Kelebihan media dari media ini ialah dapat memberikan suasana yang lebih hidup penampilannya lebih menarik dan disamping itu dapat digunakan untuk memperlihatkan suatu proses tertentu secara lebih nyata.
- 2) Penggunaannya tidak menggunakan ruangan yang gelap.
- 3) Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
- 4) Penggunaan media ini memecahkan aspek verbalisme pada diri siswa.

Kelebihan film dan video sebagai media audio visual gerak dan sebagai media pengajaran antara lain :³⁸

- 1) Film dapat menggambarkan suatu proses, misalnya proses pembuatan suatu keterampilan tangan dan sebagainya.
- 2) Dapat menimbulkan kesan ruang dan waktu.
- 3) Penggambarannya bersifat 3 dimensional. Suara yang dihasilkan dapat menimbulkan realita pada gambar dalam bentuk ekspresi murni.
- 4) Dapat menyampaikan suara seorang ahli sekaligus melihat penampilannya.
- 5) Kalau film dan video tersebut berwarna akan dapat menambah realita objek yang diperagakan.

³⁷R. Ibrahim dan Nana Syaodi, *Perencanaan Pengajaran*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal. 118

³⁸Arif Sadiman, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers, 1996), hal. 95-96

- 6) Dapat menggambarkan teori sains dan animasi.
- 7) Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan lainnya.
- 8) Dengan alat perekam pita video sejumlah besar penonton dapat memperoleh informasi dari ahli-ahli/ spesialis.
- 9) Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga dalam waktu mengajar guru dapat memusatkan perhatian dan penyajiannya.
- 10) Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang.
- 11) Keras lemah suara dapat diatur dan disesuaikan bila akan disisipi komentar yang akan didengar.
- 12) Guru bisa mengatur dimana dia akan menghentikan gerakan gambar tersebut, artinya kontrol sepenuhnya ditangan guru. m. Ruang tidak perlu digelapkan waktu menyajikannya.

Selain kelebihan media audiovisual, ada juga kelemahan media audiovisual dalam proses pembelajaran yaitu :³⁹

- 1) Kelemahan media ini, terutama terletak dalam segi teknis dan juga biaya. Penggunaan media ini memerlukan dukungan sarana dan prasarana tertentu seperti listrik serta peralatan atau bahan-bahan khusus yang tidak selamanya mudah diperoleh ditempat-tempat tertentu.

³⁹Ibrahim, *Perencanaan...*, hal. 118

- 2) Pengadaan maupun pemeliharannya cenderung menuntuk pembiayaan yang mahal.
- 3) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.
- 4) Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

Kelemahan film dan video sebagai media audio visual gerak dan sebagai media pengajaran antara lain :⁴⁰

- 1) Film bersuara tidak dapat diselingi dengan keterangan-keterangan yang diucapkan sewaktu film diputar, penghentian pemutaran akan mengganggu konsentrasi audien.
- 2) Audien tidak akan dapat mengikuti dengan baik kalau film diputar terlalu cepat.
- 3) Apa yang telah lewat sulit untuk diulang kecuali memutar kembali secara keseluruhan.
- 4) Biaya pembuatan dan peralatannya cukup tinggi dan mahal.
- 5) Perhatian penonton sulit dikuasai, partisipasi mereka jarang dipraktekkan.
- 6) Sifat komunikasinya yang bersifat satu arah haruslah diimbangi dengan pencarian bentuk umpan balik yang lain.
- 7) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.
- 8) Memerlukan peralatan yang mahal dan kompleks.

⁴⁰Arif, *Media...*, hal. 95-96

Dari pemaparan di atas, dapat dipahami bahwa dengan adanya kelebihan dan kekurangan media audiovisual guru dapat memilih materi apa yang pantas digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media yang cocok digunakan dalam proses pembelajaran siswa akan lebih aktif dan tidak bosan dalam proses pembelajaran. Karena dengan adanya media audiovisual siswa dapat mendengar dan melihat dengan jelas materi yang disampaikan guru. Media juga merupakan alat bantu bagi guru, media yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Media audiovisual merupakan alat bantu bagi guru dalam proses pembelajaran baik itu media film ataupun video. Meskipun media tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan seorang guru dapat mempergunakannya dengan menyesuaikan materi apa yang layak ataupun yang pantas untuk menjadikan bahan ajaran yang cocok di sandingkan dengan penggunaan media. Dalam hal ini, guru diharapkan mampu menyesuaikan dan memilih media apa yang baik digunakan dalam proses pembelajaran.

3. Tinjauan tentang Religiusitas

a. Pengertian Religiusitas

Religiusitas berasal dari kata religi yang artinya agama. Religiusitas mempunyai arti ketaatan beragama (keshalihan).⁴¹ Agama

⁴¹M. Dahlan Al Barry, *Kamus Ilmiah*. (Surabaya: Arkola, 1994), hal. 667

merupakan kepercayaan kepada Tuhan, sifat-sifat serta kekuasaan-Nya dengan ajaran dan kewajiban-kewajiban yang berhubungan dengan kepercayaan itu. Agama merupakan wahyu Allah. Walaupun diakui wahyu Allah itu benar, tetapi dalam penafsirannya bisa terjadi banyak perbedaan antara berbagai ulama, sehingga muncul masalah-masalah khalifiyah ini kerap kali bukan saja menimbulkan konflik sosial, tetapi juga menimbulkan konflik batin dalam diri seseorang yang dapat menggoyahkan kehidupan dan atau keimanan.⁴²

Religiusitas adalah keberagaman, yaitu suatu keadaan yang ada dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk bertindak laku sesuai dengan kadar ketaatannya kepada agama.⁴³ Zakiah Dardjat berpendapat bahwa religiusitas merupakan suatu sistem yang kompleks dari kepercayaan keyakinan dan sikap-sikap dan upacara-upacara yang menghubungkan individu dari satu keberadaan atau kepada sesuatu yang bersifat keagamaan.⁴⁴

Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia religi berarti kepercayaan kepada Tuhan, yaitu percaya akan adanya kekuatan adikodrati di atas manusia.⁴⁵ Religius adalah suatu kesatuan unsur-unsur yang komprehensif, yang menjadikan seseorang disebut sebagai orang beragama dan bukan sekedar mengaku punya agama. Yang meliputi

⁴²Ainur Rahim Faqih, *Bimbingan Konseling dalam Islam*. (Yogyakarta: UUI Press, 2004), hal. 20

⁴³Rahmat, *Psikologi...*, hal. 88

⁴⁴Zakiah Daradjat, *Ilmu Jiwa Agama*. (Jakarta: Bulan Bintang, 1993), hal. 131

⁴⁵Dendy Sygiono, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa edisi Keempat*. (Jakarta: PT Gramedia Utama, 2008), hal. 58

pengetahuan agama, keyakinan agama, pengalaman ritual agama, perilaku (moralitas agama), dan sikap sosial keagamaan. Dalam Islam religiusitas dari garis besarnya tercermin dalam pengalaman aqidah, syariah, akhlak, atau dalam ungkapan lain: iman, islam, dan ihsan. Bila semua unsur itu telah dimiliki seseorang maka dia itulah insan beragama yang sesungguhnya.⁴⁶

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa religiusitas adalah internalisasi nilai-nilai agama dalam diri seseorang. Internalisasi disini berkaitan dengan kepercayaan terhadap ajaran-ajaran agama baik di dalam hati maupun dalam ucapan.

b. Dimensi-dimensi Religiusitas

Konsep religiusitas dirumuskan oleh Glock dan Stark ada lima macam dimensi keagamaan, seperti yang dikutip oleh Djamaludi Ancok dan Fuad Nashori :⁴⁷

- 1) Dimensi keyakinan (ideologis), yaitu sejauh mana seseorang menerima hal-hal yang dogmatik dalam agamanya, seperti: seberapa tingkat keyakinannya terhadap Allah, malaikat-malaikat, rasul, takdir, surga, neraka, dan sebagainya.
- 2) Dimensi praktek agama (ritualistik), yaitu sejauh mana seseorang melakukan kewajiban-kewajiban ritual dalam agamanya, seperti: ibadah, shalat, puasa, dan sebagainya.

⁴⁶ Daradjat, *Ilmu Jiwa...*, hal. 132

⁴⁷ Djamaludi Ancok dan Fuad Nashori, *Psikologi Islam*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1994), hal. 76-78

- 3) Dimensi pengalaman (eksperensial), yaitu perasaan-perasaan dan pengalaman-pengalaman yang pernah dialami dan dirasakan oleh seseorang dan kedekatannya kepada Allah.
- 4) Dimensi pengetahuan agama (intelektual), yaitu seberapa jauh pemahaman seseorang mengetahui tentang agama-agamanya yang ada dalam kitab suci, maupun kitab lainnya.
- 5) Dimensi pengalaman (konsekuensial), yaitu dimensi yang menunjukkan sejauh mana perilaku seseorang dimotivasi oleh ajaran agama di dalam kehidupan.

4. Tinjauan tentang Hasil Belajar

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil-hasil pelajaran yang telah diberikan oleh guru kepada murid-muridnya, atau oleh dosen kepada mahasiswa, dalam jangka waktu tertentu.⁴⁸ Menurut Suprijono hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan keterampilan.⁴⁹ Menurut Gagne, hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan pada stimulus yang ada di lingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk

⁴⁸Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), hal. 33

⁴⁹Muhammad Thobroni dan Arif Mustafa, *Belajar dan Pembelajaran: Pengembangan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media), hal. 22

mengasimilasi stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan di dalam dan diantara kategori-kategori.⁵⁰

Hasil belajar adalah hasil yang dicapai dari proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan. Hasil belajar diukur untuk mengetahui pencapaian tujuan pendidikan sehingga hasil belajar harus sesuai dengan tujuan pendidikan.⁵¹

Merujuk pemikiran Gagne, hasil belajar berupa hal-hal berikut:⁵²

- 1) Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis. Kemampuan merespon secara spesifik terhadap rangsangan spesifik. Kemampuan tersebut tidak memerlukan manipulasi simbol, pemecahan masalah, maupun penerapan aturan.
- 2) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengkategorisasikan, kemampuan analitis-sintetis fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas.
- 3) Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan masalah.

⁵⁰Ngalim Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 42

⁵¹*Ibid.*, hal. 54

⁵²Agus Suprijono, *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014) hal. 5-6

- 4) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.

b. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar adalah suatu proses yang menimbulkan terjadinya suatu perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku atau kecakapan. Sampai dimanakah perubahan itu dapat tercapai atau dengan kata lain, berhasil baik atau tidaknya belajar itu tergantung kepada bermacam-macam faktor.⁵³ Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar pada setiap orang adalah sebagai berikut :⁵⁴

1) Faktor Internal

Faktor internal merupakan faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang mempengaruhi kemampuan belajarnya.⁵⁵ Faktor-faktor internal ini meliputi :⁵⁶

a) Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis adalah faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik individu. Faktor-faktor ini dibedakan menjadi dua macam. Pertama, keadaan tonus jasmani. Kondisi fisik yang sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif terhadap kegiatan belajar individu. Sebaliknya, kondisi fisik yang lemah atau sakit akan menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal. Kedua,

⁵³Purwanto, *Psikologi Pendidikan...*, hal. 102

⁵⁴*Ibid.*, hal. 107

⁵⁵Susanto, *Teori Belajar...*, hal. 12

⁵⁶Baharuddin & Wahyuni, *Teori Belajar...*, hal. 23

keadaan fungsi jasmani, dalam hal ini pancaindera. Pancaindera yang berfungsi dengan baik akan mempermudah aktivitas belajar dengan baik pula. Dalam proses belajar, pancaindera merupakan pintu masuk bagi segala informasi yang diterima dan ditangkap oleh manusia, sehingga manusia dapat mengenal dunia luar.

b) Faktor Psikologis

Faktor psikologis adalah keadaan psikologis seseorang yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor psikologis yang utama mempengaruhi hasil belajar adalah kecerdasan, motivasi, minat, sikap, dan bakat.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal merupakan faktor yang berasal dari luar diri peserta didik.⁵⁷ Dalam hal ini faktor eksternal yang mempengaruhi hasil dapat digolongkan menjadi dua golongan, yaitu sebagai berikut :⁵⁸

a) Lingkungan Sosial

1. Lingkungan sosial sekolah, seperti guru, administrasi, dan teman-teman sekelas dapat mempengaruhi proses belajar peserta didik. Hubungan yang harmonis antara ketiganya dapat menjadi motivasi bagi peserta didik untuk belajar lebih baik di sekolah. Perilaku yang simpatik dan dapat menjadi teladan seorang guru atau administrasi dapat menjadi pendorong bagi peserta didik untuk belajar.

⁵⁷Susanto, *Teori Belajar...*, hal. 12

⁵⁸Baharuddin & Wahyuni, *Teori Belajar...*, hal. 26

2. Lingkungan sosial masyarakat. Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal peserta didik akan mempengaruhi belajar peserta didik. Lingkungan yang kumuh, banyak pengangguran dan anak terlantar juga dapat mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik, paling tidak ketika memerlukan teman belajar, diskusi, atau meminjam alat-alat belajar yang kebetulan belum dimilikinya.

3. Lingkungan sosial keluarga. Lingkungan ini sangat mempengaruhi kegiatan belajar. Ketegangan keluarga, sifat-sifat orangtua, demografi keluarga (letak rumah), pengelolaan keluarga, semuanya dapat member dampak terhadap aktivitas belajar peserta didik. Hubungan antara anggota keluarga, orangtua, anak, kakak, atau adik yang harmonis akan membantu peserta didik melakukan aktivitas belajar dengan baik.

b) Lingkungan Nonsosial

1. Lingkungan alamiah, seperti kondisi udara yang segar, tidak panas dan tidak dingin, sinar yang tidak terlalu silau/kuat, atau tidak terlalu lemah/gelap, suasana yang sejuk dan tenang. Lingkungan alamiah tersebut merupakan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi aktivitas belajar peserta didik. Sebaliknya jika lingkungan alam tidak mendukung, proses belajar peserta didik akan terhambat.

2. Faktor instrumental, yaitu perangkat belajar yang dapat digolongkan menjadi dua macam. Pertama, *hardware*, seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar, lapangan olahraga dan lain sebagainya. Kedua, *software*, seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, buku panduan, silabus dan lain sebagainya.
3. Faktor materi pelajaran (yang diajarkan ke peserta didik). Faktor ini hendaknya disesuaikan dengan perkembangan peserta didik, begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan kondisi perkembangan peserta didik. Karena itu, agar guru dapat memberikan kontribusi yang positif terhadap aktivitas belajar peserta didik, maka guru harus menguasai materi pelajaran dan berbagai metode mengajar yang dapat diterapkan sesuai dengan kondisi peserta didik.

5. Tinjauan Tentang Sejarah Kebudayaan Islam

a. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan/peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam pada masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW, sampai dengan masa Khulafaurrasyidin. Secara

subtansial, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan Islam yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.⁵⁹

b. Tujuan Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut :⁶⁰

- 1) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.
- 2) Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- 3) Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- 4) Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.

⁵⁹Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah. (Jakarta: Peraturan Tidak Diterbitkan, 2008), hal. 21

⁶⁰*Ibid*

- 5) Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil ibrah dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh :

1. Kurnia Niswatul Jannah pada tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Fiqih Peserta Didik Kelas III MI Darussalam Ngentrong Tulungagung Tahun ajaran 2016/2017”. Hasil penelitian menunjukkan besarnya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Numbered Heads Together (NHT) terhadap hasil belajar peserta didik Fiqih pokok bahasan Shalat tarawih peserta didik kelas III MI Darussalam Ngentrong tahun ajaran 2016/2017 adalah 84%. Hal ini ditunjukkan nilai *Spooled* = dalam interpretasi *Cohen's* sebesar 84% tergolong tinggi.
2. Candra Kurniawan tahun 2011 dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) terhadap Hasil Belajar Matematika Materi pokok Kubus dan Balok Siswa Kelas VIII SMP Negeri I Boyolangu Tulungagung”, disimpulkan bahwa ada pengaruh pembelajaran kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) terhadap Hasil Belajar

Matematika Materi pokok Kubus dan Balok Siswa Kelas VIII SMP Negeri I Boyolangu Tulungagung. Terbukti pada perhitungan $t_{hitung} (2,968) > t_{tabel} (5\% = 2,000)$.

3. Yeny Endah Fauziah pada tahun 2015 dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Numbered Heads Together Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Pada Materi Prisma dan Limas di MTsN Tunggangri”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan antara model pembelajaran *Kooperatif Numbered Heads Together* dengan minat dan hasil belajar Matematika siswa kelas VIII di MTsN Tunggangri tahun ajaran 2014/2015. Terhadap minat belajar nilai $t_{hitung} = 4,854$ dan nilai $t_{tabel} = 2,000$ pada taraf signifikan 5%. Karena $t_{tabel} < t_{hitung}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Terhadap hasil belajar nilai $t_{hitung} = 2,753$ dan nilai $t_{tabel} = 2,000$ pada taraf signifikan 5% $t_{tabel} < t_{hitung}$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian model pembelajaran *Numbered Heads Together* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa.
4. Siti Nurrahmawati pada tahun 2017 dengan judul “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) terhadap Hasil Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sumbergempol Tahun Ajaran 2016/2017”. Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe NHT terhadap hasil dan motivasi belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sumbergempol. Hal ini ditunjukkan oleh dengan nilai $F_{hitung} (11,983) > F_{tabel} (3,17)$ dan nilai

Sig. $0,000 < 0,05$ karena $F_{hitung} > F_{tabel}$ untuk *Pillai's Trace*, *Wilks' Lamda*, *Hotelling's Trace*, *Roy's Largest Root* semuanya signifikan, maka H_0 ditolak.

Persamaan dan perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti bisa dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2.1
Perbandingan Penelitian Terdahulu

No	Penelitian terdahulu	Persamaan	Perbedaan
1.	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) Terhadap Hasil Belajar Fiqih Peserta Didik Kelas III MI Darussalam Ngentrong Tulungagung Tahun ajaran 2016/2017	a. Meneliti model pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) b. Meneliti hasil belajar siswa c. Sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif	a. Lokasi penelitian berbeda b. Rumusan masalah berbeda
2.	Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together (NHT) terhadap Hasil Belajar Matematika Materi pokok Kubus dan Balok Siswa Kelas VIII SMP Negeri I Boyolangu Tulungagung	a. Meneliti model pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) b. Meneliti hasil belajar siswa c. Sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif	a. Lokasi penelitian berbeda b. Rumusan masalah berbeda
3.	Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Numbered Heads Together Terhadap Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Pada	a. Meneliti model pembelajaran Numbered Heads Together (NHT) b. Meneliti hasil belajar siswa c. Sama-sama menggunakan jenis	a. Lokasi penelitian berbeda b. Rumusan masalah berbeda c. Meneliti minat belajar siswa

	Materi Prisma dan Limas di MTsN Tunggangri	penelitian kuantitatif	
4.	Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Numbered Heads Together</i> (NHT) terhadap Hasil Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Sumbergempol Tahun Ajaran 2016/2017	<ul style="list-style-type: none"> a. Meneliti model pembelajaran <i>Numbered Heads Together</i> (NHT) b. Meneliti hasil belajar siswa c. Sama-sama menggunakan jenis penelitian kuantitatif 	<ul style="list-style-type: none"> a. Lokasi penelitian berbeda b. Rumusan masalah berbeda c. Meneliti motivasi belajar siswa

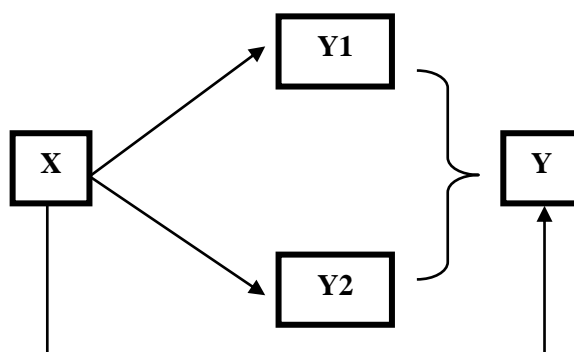
Penelitian yang sudah peneliti sebutkan diatas menjelaskan tentang pengaruh model pembelajaran NHT terhadap hasil belajar siswa. Dalam hal ini harus adanya seorang guru yang harus berperan aktif dalam mengajarkan anak didiknya dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai. Sehingga penelitian diatas berfungsi sebagai bahan pustaka dalam penelitian ini, selain itu juga sebagai petunjuk bahwa penelitian yang serupa dengan penelitian ini, akan tetapi tidak sama. Artinya, penelitian ini benar-benar baru dan murni hasil karya peneliti sendiri.

C. Kerangka Berpikir

Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan model pembelajaran *Numbered Head Together* (NHT) berbantuan media audiovisual dalam melaksanakan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Kerangka berpikir ini dibuat untuk mempermudah mengetahui pengaruh antara variabel. Pembahasan dalam kerangka berpikir penelitian antara model *Numbered Head Together*

berbantuan media audiovisual dengan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam. Hal ini digunakan untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan model pembelajaran NHT terhadap religiusitas hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa. Dari penjelasan tersebut maka kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Bagan 2.1
Kerangka Berfikir Model Pembelajaran NHT berbantuan Media Audiovisual terhadap Religiusitas dan Hasil Belajar Siswa



Keterangan:

- X : Model Pembelajaran NHT
- Y₁ : Religiusitas
- Y₂ : Hasil belajar
- Y : Religiusitas dan hasil belajar siswa

D. Hipotesis Penelitian

Dalam penelitian terdapat dua jenis hipotesis, yaitu hipotesis nol dan hipotesis alternatif. Hipotesis nol (H_0), yaitu hipotesis yang akan diuji,

sehingga nantinya akan diterima atau ditolak. Hipotesis nol berarti menunjukkan “tidak ada” dan biasanya dirumuskan dalam kalimat negatif. Hipotesis alternatif (H_a) yaitu hipotesis yang dikemukakan selama penelitian berlangsung. Hipotesis alternatif berarti menunjukkan “ada” atau “terdapat” dan merupakan hipotesis pembanding yang dirumuskan dalam kalimat positif.

Adapun hipotesis yang peneliti ajukan dan harus diuji kebenarannya adalah :

1. Hipotesis nol (H_0)
 - a. Tidak ada pengaruh antara model pembelajaran NHT berbantuan media audiovisual terhadap religiusitas siswa.
 - b. Tidak ada pengaruh antara model pembelajaran NHT berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar siswa.
 - c. Tidak ada pengaruh antara model pembelajaran NHT berbantuan media audiovisual terhadap religiusitas dan hasil belajar siswa.
2. Hipotesis alternatif (H_a)
 - a. Ada pengaruh antara model pembelajaran NHT berbantuan media audiovisual terhadap religiusitas siswa.
 - b. Ada pengaruh antara model pembelajaran NHT berbantuan media audiovisual terhadap hasil belajar siswa.
 - c. Ada pengaruh antara model pembelajaran NHT berbantuan media audiovisual terhadap religiusitas dan hasil belajar siswa.

Hipotesis adalah dugaan atau jawaban sementara terhadap suatu permasalahan penelitian. Sehingga hipotesis dalam penelitian ini adalah “Ada pengaruh model pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) berbantuan media audiovisual terhadap religiusitas dan hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam siswa di MIN 6 Tulungagung.