

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Belajar dan Pembelajaran**

##### **1. Belajar**

Belajar dalam pengertian luas dapat diartikan sebagai kegiatan psikofisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.<sup>9</sup>

Banyak ahli mengemukakan mengenai belajar. Pandangan beberapa ahli tentang belajar<sup>10</sup>, yakni sebagai berikut:

- a. Belajar menurut James O. Whittaker adalah merumuskan belajar sebagai proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.
- b. Belajar menurut Cronbach adalah *Learning is shown by change in behavior as a result of experience*. Belajar sebagai suatu aktivitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.
- c. Belajar menurut Howard L. Kingskey adalah bahwa *Learning is the process by which behavior (in the broader sense) is originated or changed through practice or training*. Belajar adalah proses dimana

---

<sup>9</sup> A. M, Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011),22.

<sup>10</sup> Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), 12-13.

tingkah laku (dalam arti luas) ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan.

- d. Slameto merumuskan pengertian belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Dari beberapa definisi di atas, belajar merupakan perubahan tingkah laku yang terbentuk karena pengalaman maupun ilmu pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang. Pengalaman tersebut diperoleh dari interaksi dengan lingkungannya maupun melalui ilmu pengetahuan yang diperolehnya. Dari penjelasan di atas, belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku.

Ciri-ciri perubahan tingkah laku tersebut adalah sebagai berikut<sup>11</sup>:

- 1) Perubahan terjadi secara sadar Ini berarti seseorang yang belajar akan menyadari terjadinya perubahan itu atau sekurang-kurangnya ia merasakan telah terjadi adanya suatu perubahan pada dirinya.
- 2) Perubahan dalam belajar bersifat kontinu dan fungsional Sebagai hasil belajar, perubahan yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung secara berkesinambungan, tidak statis. Satu perubahan yang terjadi akan menyebabkan perubahan berikutnya dan akan berguna bagi kehidupan ataupun proses belajar berikutnya.

---

<sup>11</sup> Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT Rineka, 2003), 3-4.

- 3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif Dalam perbuatan belajar, perubahan-perubahan itu selalu bertambah dan tertuju untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik dari sebelumnya. Dengan demikian semakin banyak usaha belajar itu dilakukan maka semakin banyak dan baik perubahan yang diperoleh. Perubahan yang bersifat aktif artinya bahwa perubahan itu tidak terjadi dengan sendirinya melainkan karena usaha sendiri.

Dalam proses belajar pasti ada suatu tujuan yang ingin dicapai, ada beberapa hal yang menjadi tujuan dalam belajar. Klasifikasi hasil belajar menurut Benyamin Bloom,<sup>12</sup> yaitu:

- 1) Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajara intelektual yang terdiri dari enam aspek yang meliputi pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisi, sintesis, dan evaluasi.
- 2) Ranah afektif, berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek yang meliputi penerimaan, jawaban, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar yang berupa ketrampilan dan kemampuan bertindak, meliputi enam aspek yakni gerakan refleks, keterampilan gerak dasar, kemampuan perceptual, ketepatan, keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif. Dengan demikian tujuan belajar adalah ingin mendapatkan pengetahuan, ketrampilan dan menanamkan

---

<sup>12</sup> Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar*, (Bandung: Sinar Baru, 2010), 3-4.

sikap mental. Dengan mencapai tujuan belajar maka akan diperoleh hasil dari belajar itu sendiri.

## 2. Pembelajaran

Berbagai definisi mengenai pembelajaran dikemukakan oleh para ahli. Salah satunya yang mengemukakan bahwa pembelajaran adalah suatu persiapan yang dipersiapkan oleh guru guna menarik dan memberi informasi kepada siswa, sehingga dengan persiapan yang dirancang oleh guru dapat membantu siswa dalam menghadapi tujuan<sup>13</sup>. Definisi pembelajaran menurut Oemar Hamalik adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran<sup>14</sup>.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional disebutkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dari definisi di atas, pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara pendidik dan siswa dalam suatu lingkungan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Pembelajaran harus didukung dengan baik oleh semua unsur dalam pembelajaran yang meliputi pendidik, siswa, dan juga lingkungan belajar.

---

<sup>13</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2009), 7.

<sup>14</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 57.

## B. Efektivitas Pembelajaran

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti mempunyai efek, pengaruh atau akibat, selain itu kata efektif juga dapat diartikan dengan memberikan hasil yang memuaskan. Efektivitas pembelajaran merupakan keterkaitan antara tujuan dan hasil yang diperoleh. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam mengefektifkan kegiatan pembelajaran adalah dengan menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan keadaan siswa.<sup>15</sup> Aunurrahman menyatakan sebagai berikut, pembelajaran yang efektif ditandai dengan terjadinya proses belajar dalam diri siswa. Seseorang dikatakan telah mengalami proses belajar apabila di dalam dirinya telah terjadi perubahan, dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak mengerti menjadi mengerti, dan sebagainya.

Pembelajaran dikatakan efektif jika memberikan kesempatan belajar sendiri dan beraktivitas seluas-luasnya kepada siswa untuk belajar. Dengan menyediakan kesempatan belajar sendiri dan beraktivitas seluas-luasnya diharapkan siswa dapat mengembangkan potensinya dengan baik<sup>16</sup>. Hal ini sejalan dengan yang mengemukakan sebagai berikut. Pembelajaran efektif adalah suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup> Aunurrahman, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung : Alfabeta, 2009),34

<sup>16</sup> Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1996),171.

<sup>17</sup> Sutikno, M. S., *Pembelajaran Efektif: Apa dan bagaimana Mengupayakannya?* (Mataram, NTP Press, 2005),7.

Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa dengan siswa maupun antara siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, efektivitas dikatakan tercapai bila hasil belajar fiqh siswa pada media pengajaran *e-comic* lebih baik dari pada hasil belajar fiqh siswa pada pembelajaran konvensional.

### **C. Media Pembelajaran**

Menurut Edgar Dale, media pembelajaran merupakan klasifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak, dimana partisipasi, observasi, dan pengalaman langsung memberikan pengaruh yang sangat besar terhadap pengalaman belajar yang diterima siswa. Penyampaian suatu konsep pada siswa akan tersampaikan dengan baik jika konsep tersebut mengharuskan siswa terlibat langsung didalamnya bila dibandingkan dengan konsep yang hanya melibatkan siswa untuk mengamati saja. Edgar Dale terkenal dengan Kerucut Pengalaman (Cone of Experience) mengemukakan bahwa pengalaman belajar seseorang 75% diperoleh melalui indera lihat (mata) dan 13% melalui indera dengar (telinga).

Untuk lebih jelasnya pengalaman seseorang yang berlangsung dari tingkat konkrit menuju ke tingkat abstrak, dapat dikemukakan secara singkat sebagai berikut. Dapat dirumuskan bahwa media pembelajaran adalah jenis-jenis komponen atau alat dalam lingkungan siswa untuk memberikan perangsang agar terjadi proses belajar yang dapat dipergunakan untuk

menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa.

### **1. Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dapat digunakan untuk menciptakan komunikasi yang efektif antara guru dengan murid. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar, baik didalam maupun diluar kelas. Media pembelajaran mengandung aspek-aspek alat dan tehnik yang sangat erat pertaliannya dengan metode mengajar. Secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci. Manfaat media dalam pembelajaran adalah sebagai berikut.

- a. Penyampaian materi pelajaran yang dapat diseragamkan Setiap guru mungkin mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap suatu konsep materi pelajaran tertentu. Dengan bantuan media, penafsiran yang beragam tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan kepada siswa secara beragam.
- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Berbagai potensi yang ada pada media, dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna baik secara alami maupun manipulasi. Materi pelajaran yang dikemas melalui penggunaan media akan lebih jelas, lengkap, dan menarik perhatian siswa. Dengan media bahkan materi sajian bisa membangkitkan rasa keingintahuan siswa, merangsang siswa bereaksi secara fisik maupun emosional. Dengan

kata lain, media dapat membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Jika diterapkan dengan baik dan tepat, media dapat membantu guru dan siswa melakukan komunikasi dua arah secara aktif selama proses pembelajaran. Efisiensi dalam waktu dan tenaga Dalam penggunaan media pembelajaran, guru tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang sebab hanya dengan sekali sajian menggunakan media siswa akan lebih mudah memahami pelajaran.
- d. Meningkatkan kualitas hasil belajar. Penggunaan media bukan hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi juga membantu siswa menyerap materi pelajaran lebih mendalam dan utuh. Bila hanya dengan mendengarkan informasi verbal dari guru saja, diperbanyak dengan kegiatan melihat, menyentuh, merasakan atau mengalami sendiri melalui media, maka pemahaman siswa pasti lebih baik.
- e. Media memungkinkan proses pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru. Penggunaan media akan menyadarkan siswa betapa banyak sumber-sumber belajar yang dapat mereka manfaatkan untuk belajar di luar jam sekolah.

- f. Media dapat menimbulkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar mengajar Proses pembelajaran menjadi lebih menarik karena penggunaan media sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan dan gemar mencari sendiri sumber-sumber ilmu pengetahuan, kebiasaan siswa untuk belajar dari berbagai sumber tersebut akan bisa menanamkan sikap kepada siswa untuk senantiasa berinisiatif mencari berbagai sumber belajar yang diperlukan.
- g. Merubah peran guru kearah yang lebih positif dan produktif Dengan memanfaatkan media secara baik, seorang guru bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar siswa. Seorang guru 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 siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar dan lain-lain.<sup>18</sup>

## **2. Faktor Yang Harus Dipertimbangkan Dalam Pemilihan Suatu Media**

Faktor – faktor yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan suatu media adalah sebagai berikut.

- a. Memilih media harus berdasarkan tujuan dan bahan pengajaran.
- b. Memilih media harus sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.
- c. Memilih media harus disesuaikan dengan kemampuan guru.

---

<sup>18</sup> Rahadi Aristo, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, 2003),18.

- d. Memilih media harus disesuaikan dengan situasi dan kondisi yang tepat.
- e. Memilih media harus memahami karakteristik dari media itu sendiri.<sup>19</sup>

### 3. Jenis Media Pendidikan

Media yang dapat digunakan dalam pengajaran itu banyak jenisnya. Media dapat diklasifikasikan sebagai berikut.

#### a. Media Auditif (Audio)

Media auditif (audio) adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti cassette recorder, piringan hitam.

#### b. Media Visual

Media visual adalah adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strif (film rangkai), slides (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu dan film kartun.

#### c. Media Audio Visual

Media audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua. Media ini dapat dibagi lagi sebagai berikut.

---

<sup>19</sup> Angkowo R. dan A. Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Grasindo, 2007), 17.

- 1) Audiovisual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (sound slides), film rangkai suara dan cetak suara.
- 2) Audiovisual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara video cassette.<sup>20</sup>

#### **4. Fungsi Media Pembelajaran**

Menurut Levie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu (a) fungsi atensi, (b) fungsi afektif, (c) fungsi kognitif, dan (d) fungsi kompensatori.

*Fungsi atensi* media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. *Fungsi afektif* media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. *Fungsi kognitif* media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. *Fungsi kompensatoris* media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali.

---

<sup>20</sup> Djamarah & Zain, *Strategi belajar mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta 2006), 140.

Bentuk visual bisa berupa (a) gambar representasi seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya sesuatu benda; (b) diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi; (c) peta menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi; (d) grafik seperti tabel, grafik, dan chart (bagan) yang menyajikan gambaran/kecenderungan data atau antarhubungan seperangkat gambar atau angka-angka. Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto, gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih.<sup>21</sup>

#### **D. Media Pembelajaran *E-comic***

*E-comic* merupakan bentuk komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Kolaborasi antara teks dan gambar yang merangkai menjadi alur cerita adalah kekuatan *e-comic*. Gambar membuat cerita mudah diserap, teks membuat *e-comic* menjadi mudah dimengerti dan alur cerita membuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan akan mudah diikuti dan diingat,<sup>22</sup>

Dalam berbagai hal *e-comic* dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan, dan karena penampilannya yang menarik, format dalam *e-comic* ini seringkali diberikan pada penjelasan yang

---

<sup>21</sup> Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran cetakan ke-15* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 91-92.

<sup>22</sup> Maharsi, "Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Bidang Akuntansi Manajemen", *Jurnal Akuntansi & Keuangan* Vol. 2, (2004), 7.

sebenarnya dari pada sifat yang hiburan semata sedangkan untuk sebutan *e-comic* atau biasanya disebut komik elektronik merupakan sebuah komik digital.<sup>23</sup> Media pembelajaran *e-comic* memiliki kemudahan dalam penggunaan karena di MTs Negeri Grogol di setiap ruangan kelas sudah tersedia fasilitas elektronik berupa LCD proyektor. Pengembangan media ini bertujuan untuk membantu guru dalam proses pembelajaran agar siswa mampu memahami pesan positif terkait sikap yang harus diambil ketika dihadapkan dengan makanan serta minuman haram dan halal di kehidupan sehari-hari yang dapat mereka lihat pada *e-comic*.

Hal ini juga ditegaskan dalam penelitian yang dilakukan oleh Bevira Agunistari dari UPI bahwa media pembelajaran berbasis *e-comic* pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan dalam penyerapan materi. Pengembangan media *e-comic* memiliki berbagai keunggulan antara lain dapat menghemat biaya, mudah dalam penyimpanan atau pengarsipannya, lebih praktis untuk dibawa-bawa dan lebih awet dibandingkan dengan media dari kertas.

Diharapkan dengan adanya media *e-comic* tersebut membantu guru dalam pembelajaran dan siswa di MTs Negeri Grogol dapat termotivasi untuk belajar, mencari dan mengembangkan pemahamannya sendiri terkait materi halal dan haram makanan serta minuman sehingga apa yang dipelajarinya tidak mudah dilupakan seperti halnya membaca, pembelajaran *e-comic* juga

---

<sup>23</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Teknologi Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2007), 70.

akan memberikan hasil belajar yang optimal serta dapat membantu guru dalam mencapai tujuan pembelajaran.

### **E. Hasil Belajar**

Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar<sup>24</sup>. Hasil belajar didefinisikan sebagai suatu usaha penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai yang diberikan oleh guru. Perubahan tingkah laku yang terjadi dalam diri seseorang tidak selalu dikatakan sebagai hasil belajar. Ciri-ciri perilaku hasil belajar yang dilakukan oleh peserta didik meliputi hal-hal sebagai berikut.<sup>25</sup>

1. Perubahan perilaku terjadi secara sadar dan disadari.
2. Perubahan perilaku terjadi yang terjadi bersifat kontinu dan fungsional.
3. Perubahan perilaku yang terjadi bersifat positif dan aktif.
4. Perubahan perilaku yang terjadi bersifat permanen atau relatif menetap.
5. Perubahan perilaku dalam belajar bertujuan dan terarah.
6. Perubahan perilaku yang terjadi mencakup seluruh aspek tingkah laku individu yang bersangkutan.

Seseorang melakukan upaya belajar ditandai oleh dorongan untuk mencapai suatu tujuan dan hasil belajar sebagai pencapaian suatu tujuan. Dengan demikian perolehan tingkah laku sebagai hasil belajar merupakan

---

<sup>24</sup> Anni Chatarina Tri, *Psikologi Belajar*, (Semarang: UPT UNNES Press, 2004), 4.

<sup>25</sup> Sugihartono, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: UNY Press, 2007), 74-76.

perwujudan dari tujuan belajar. Hasil belajar harus sebagai produk dari proses kegiatan yang didasari. Proses belajar yang dilakukan dengan penuh kesadaran akan memberikan hasil yang baik. Prestasi belajar yang dicapai individu merupakan hasil interaksi antar berbagai faktor yang mempengaruhinya. Faktor-faktor tersebut antara lain sebagai berikut.

#### **a. Faktor Internal**

Faktor internal disini meliputi kondisi psikologis dan kondisi fisiologis. Macam-macam kondisi psikologis adalah sebagai berikut.

##### 1) Kecerdasan

Kecerdasan peranannya sangat besar dalam keberhasilan siswa mempelajari sesuatu atau mengikuti program pendidikan tertentu.

##### 2) Bakat Siswa

Bakat merupakan kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.

##### 3) Minat Siswa

Minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

##### 4) Motivasi Siswa

Motivasi adalah keadaan internal organisme, baik manusia ataupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu<sup>26</sup>

Kondisi fisiologis meliputi.

---

<sup>26</sup> Muhibbin Sya, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001), 133.

### 1) Kondisi Umum

Kondisi ini dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi organ tubuh yang lemah, dapat menurunkan kualitas ranah cipta (kognitif) sehingga materi yang dipelajarinya akan kurang atau tidak berbekas.

### 2) Kondisi Khusus

Kondisi khusus ini dapat mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyerap informasi dan pengetahuan, khususnya yang disajikan di kelas.<sup>27</sup>

## **b. Faktor Eksternal**

Faktor eksternal disini meliputi lingkungan sosial dan lingkungan non sosial yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

### 1) Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial sekolah seperti para guru, para staf administrasi dan teman teman sekelas dapat mempengaruhi semangat belajar seorang siswa. Para guru yang selalu menunjukkan sikap dan perilaku yang simpatik dan memperlihatkan suri teladan yang baik dan rajin khususnya dalam hal belajar. Misalnya dapat memanfaatkan waktu dengan efisien, dapat menjadi daya dorong yang positif bagi kegiatan belajar siswa.<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> Ibid., 134.

<sup>28</sup> Ibid., 135.

## 2) Lingkungan Non Sosial

Faktor-faktor yang termasuk non sosial adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa, alat-alat belajar, keadaan cuaca dan waktu belajar yang digunakan oleh siswa. Faktor-faktor ini turut menentukan tingkat belajar siswa.

Prestasi belajar secara umum adalah hasil yang dicapai anak berkat pengalaman dan latihan sehingga terjadinya perubahan-perubahan kemampuan yang sebelumnya tidak dimiliki anak. Dalam penelitian ini, peningkatan hasil belajar siswa akan diteliti menggunakan media pembelajaran *e-comic* dimana siswa akan dikenalkan media *e-comic* dan penerapannya pada pembelajaran fiqh materi makanan dan minuman halal haram.

## F. Fiqh

Fiqh ialah ilmu pengetahuan yang membiacarakan/ membahas/memuat hukum-hukum Islam yang bersumber pada Al-Qur'an, Sunnah dalil-dalil Syar'i yang lain. Secara terminologis fiqh berarti "*Ilmu tentang hukum-hukum syar'i yang bersifat amaliah yang digali dan ditentukan dari dalil-dalil yang tafsili*".<sup>29</sup>

Fiqh secara etimologis artinya memahami sesuatu secara mendalam, adapun secara terminologis fiqh adalah hukum-hukum syara' yang bersifat praktis (amaliah) yang diperoleh dari dalil-dalil yang rinci. Contohnya hukum

---

<sup>29</sup> Amir Syarifudin, *Ushul Fiqh Jilid 1*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 1997),3.

wajib shalat, diambil dari perintah Allah dalam ayat *aqimu al-shalat* (dirikanlah shalat). Karena dalam al-Qur'an tidak di rinci bagaimana tata cara menjalankan shalat, sebagaimana kalian melalui sabda Nabi SAW: "Kerjakanlah shalat, sebagaimana kalian melihat aku menjalankannya" (*Shollu kama raaitumuni usholli*). Dari praktek Nabi inilah, sahabat-sahabat, tabi'in, dan fuqoha merumuskan tata aturan shalat yang benar dengan segala syarat dan rukunnya. Fiqih dalam pendapat lain juga disebut sebagai koleksi (Majmu') hukum-hukum yang berkaitan dengan perbuatan mukallaf dan diambil dari dalil-dalilnya yang tafshili.<sup>30</sup>

#### 1. Ruang Lingkup Pembelajaran Fiqh di Madrasah Tsanawiyah

Mata pelajaran fiqh adalah bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang diarahkan untuk menyiapkan siswa dalam mengenal, memahami, menghayati dan mengamalkan hukum Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, pelatihan, penggunaan pengalaman, pembiasaan dan keteladanan.

Para ulama fiqh sesuai ruang lingkup bahasan menjadi dua bagian besar yaitu: fiqh ibadah dan fiqh muamalah.

Adapun fokus pelajaran fiqh MTs adalah dalam bidang-bidang tersebut:

- a. Fiqh ibadah: norma-norma ajaran agama Allah yang mengatur hubungan manusia dengan Tuhannya (vertikal).

---

<sup>30</sup> Ahmad Falah, *Materi dan Pembelajaran Fiqh MTs-MA*, 2009, 2.

- b. Fiqh muamalah: norma-norma ajaran agama Allah yang mengatur hubungan manusia dengan sesama dan lingkungannya (horizontal).

Salah satu materi fiqh islam adalah tentang makanna dan minuman halal haram, pada materi ini peneliti menerapkan media pembelajaran *e-comic* sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar.

### **1) Makanan Halal**

Makanan halal adalah makanan yang boleh dikonsumsi oleh manusia menurut syariat islam. Segala sesuatu yang baik berupa tumbuhan, buah buahan, atau binatang pada dasarnya adalah halal (boleh) dimakan.

### **2) Makanan Haram**

Makanan haram adalah makanan yang diharamkan/dilarang dikonsumsi oleh manusia menurut syariat Islam.

### **3) Minuman Halal**

Minuman halal adalah minuman yang dihalalkan untuk dikonsumsi oleh manusia menurut syari'at Islam. Pada hakikatnya hukum minuman sama dengan makanan yaitu pada dasarnya diperbolehkan atau halal.

### **4) Minuman Haram**

Minuman haram adalah minuman yang diharamkan untuk dikonsumsi oleh manusia menurut syari'at Islam. Minuman yang

haram di antaranya mengandung unsur memabukkan yang disebut Khamr.

### G. Karakteristik Siswa SMP/MTs

Rata-rata siswa SMP/MTs kelas VIII ada di rentang 12-14 tahun. Usia ini ada dalam rentang masa remaja, yang oleh para ahli psikologi ditentukan secara normal pada usia 12 sampai 22 tahun. Karakteristik usia remaja dapat dikelompokkan secara lebih ketat lagi dalam dua kelompok, yakni kelompok masa remaja awal dan masa remaja akhir. Masa remaja awal berkisar pada usia 12, 13 - 17, atau 18 tahun. Sedangkan masa remaja akhir berkisar antara 17, 18 - 21, atau 22 tahun. Jadi siswa SMP/MTs Kelas VIII yang rata-rata berusia 12-14 tahun tergolong dalam masa remaja awal.

Masa awal remaja memiliki karakteristik : 1. Keadaan perasaan dan emosi yang sangat peka, sehingga tidak stabil Implikasi keadaan emosi yang peka dan tidak stabil menimbulkan semangat belajar yang fluktuatif. 2. Keadaan mental, khususnya kemampuan berpikirnya mulai sempurna atau kritis dan dapat melakukan abstraksi<sup>31</sup>. Implikasi pendidikan periode berpikir formal ini adalah perlunya disiapkan program pendidikan atau bimbingan yang memfasilitasi perkembangan kemampuan berpikir siswa (remaja)<sup>32</sup>. Berdasarkan tentang karakteristik siswa SMP/MTs kelas VIII diatas maka peneliti berasumsi bahwa menggunakan media pembelajaran *e-comic* dapat

---

<sup>31</sup> Sri Rumiuni dan Siti Sundari, *Perkembangan Anak dan Remaja*, (Jakarta, PT Rineka Cipta, 2004), 38.

<sup>32</sup> Syamsu Yusuf LN, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja* (Bandung : PT Remaja Rosda Karya, 2000), 196.

meningkatkan hasil belajar siswa, dengan demikian diharapkan siswa akan tertarik dan merespon media pembelajaran *e-comic*.