

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bentuk jamak, media disebut *medium*. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap.¹⁴ Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Heinich, dan kawan-kawan mengemukakan istilah *medium* sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Jadi, televisi, film, foto, radio, rekaman audio, gambar yang diproyeksikan, bahan-bahan cetakan, dan sejenisnya adalah media komunikasi.¹⁵

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar di dalam lingkungan belajar.¹⁶ Proses pembelajaran perlu adanya perencanaan, pelaksanaan, penilaian dan diawasi agar terlaksana dengan efektif dan efisien. Proses pembelajaran harus interaktif, inspiratif, menyenangkan,

¹⁴ Azhar Arysad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hal 3.

¹⁵ *Ibid.*, hal 3-4.

¹⁶ Suardi Moh, *Belajar dan Pembelajaran*. (Yogyakarta: Decpublish, 2018), hal 7.

menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif.¹⁷

Media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara terencana sebagai penyampai informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik disini yang dimaksud yaitu mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan lain sebagainya. Peralatan tersebut dirancang dan dikembangkan dengan sengaja sesuai kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Peralatan tersebut harus dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi pesan-pesan pembelajaran.¹⁸

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan seorang guru dalam memudahkan proses pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan informasi materi pelajaran kepada peserta didik.

2) Manfaat Media

Menurut Arief S. Sadiman penggunaan media pembelajaran didalam kelas memiliki beberapa manfaat yaitu sebagai berikut¹⁹:

¹⁷ Jasiah, *Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Budaya Lokal di IAIN Palangkaraya*, 19 (1): 148.

¹⁸ Yaumi Muhammad, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada media Group, 2018), hal 7.

¹⁹ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2009), hal 17.

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dari guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang.

3) Prinsip Pemilihan Media

Prinsip pemilihan media dalam pembelajaran menurut Rayandra Asyar adalah sebagai berikut²⁰:

a. Kesesuaian

Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik dan materi yang dipelajari, serta

²⁰ Rayandra Asyar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi, 2012), hal 82.

metode atau pengalaman belajar yang diberikan kepada peserta didik.

b. Kejelasan Sajian

Jenis media dan sumber belajar dirancang dengan mempertimbangkan ruang lingkup materi pembelajaran serta memperhatikan tingkat kesulitan penyajiannya.

c. Kemudahan Akses

Dalam pemilihan media, seharusnya media mudah diakses oleh siswa dan dalam pengadaannya memperhatikan alat pendukung, lokasi, serta kondisi.

d. Keterjangkauan

Keterjangkauan disini berkaitan dengan besar kecilnya biaya yang diperlukan untuk mendapatkan media.

e. Ketersediaan

Ketersediaan media disini perlu dipertimbangkan. Apabila media yang diperlukan tidak tersedia, maka perlu mengganti media yang akan digunakan.

f. Kualitas

Dalam pemilihan media pembelajaran, kualitas media hendaknya diperhatikan. Sebaiknya, dipilih media yang berkualitas tinggi.

g. Ada Alternatif

Dalam pemilihan media, salah satu prinsip yang juga penting diperhatikan adalah bahwa guru tidak tergantung hanya pada media tertentu saja.

h. Interaktivitas

Media yang baik adalah media yang dapat memberikan komunikasi dua arah secara interaktif.

i. Organisasi

Pertimbangan lain yang juga tidak bisa diabaikan adalah dukungan organisasi. Misalnya, diperoleh dukungan dari pimpinan sekolah atau pimpinan yayasan. Lalu apakah di sekolah terdapat pusat penyimpanan atautakah tidak.

j. Kebaruan

Kebaruan dari media yang akan dipilih juga harus menjadi pertimbangan, sebab media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi siswa.

4) Efektivitas Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

Menurut Thorn (dalam Shinta 2011 : 18) Ada beberapa indikator untuk menentukan keefektifan media:

1. Isi media sesuai dengan tujuan pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang dipakai mudah dioperasikan.
3. Media pembelajaran mampu memahami hal-hal yang abstrak maupun konkret.
4. Media meningkatkan motivasi untuk belajar.
5. Tampilan media seperti benda asli dan dapat digerakkan seperti benda aslinya.
6. Media yang digunakan membantu dalam memahami konsep dengan benar.
7. Media yang digunakan dapat membantu mengaitkan konsep dengan realita (kontekstual).
8. Media yang digunakan membantu dalam pelaksanaan praktik pembelajaran dengan benar.
9. Media yang digunakan membangkitkan keinginan dan minat baru.
10. Media yang digunakan memberikan suatu pengalaman belajar yang berarti.

Menurut Rivai ada beberapa indikator yang digunakan untuk mengukur penggunaan media pembelajaran di kelas, yaitu relevansi, kemampuan guru, kemudahan penggunaan, ketersediaan,

dan kebermanfaatannya.²¹ Adapun menurut Riyana, media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, sesuai dengan kompetensi dan bahan ajar, sehingga dengan penggunaan media dalam pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.²² Hal serupa pun diungkapkan oleh Kemp & Dayton (1985) dalam Riyana bahwa penggunaan media pembelajaran secara efektif turut mempengaruhi sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan dengan baik.²³

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa efektivitas dapat diuraikan sebagai suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh tindakan atau usaha mendatangkan hasil dan penilaian yang dilakukan untuk mengukur tingkat pencapaian tujuan pembelajaran.

5) Media Pembelajaran Berdasarkan Indera

Adapun media pembelajaran berdasarkan indera adalah sebagai berikut:

²¹ Rivai, *Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, (Universitas Muhammadiyah Gresik, 2018), hal 21.

²² Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, Penilaian* (Bandung: CV.Wacana Prima, 2009)

²³ Riyana, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012)

a) Media Visual

Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat menggunakan indera penglihatan. Media visual ini terdiri dari media yang tidak dapat diproyeksikan dan media yang dapat diproyeksikan. Media yang dapat diproyeksikan dapat berupa gambar diam atau bergerak. Adapun media yang tidak dapat diproyeksikan adalah gambar yang disajikan secara fotografik, misalnya gambar tentang manusia, binatang, tempat, atau objek lainnya yang berkaitan dengan materi yang akan disampaikan kepada siswa.

Seperti halnya media diorama yang merupakan salah satu media tanpa proyeksi yang disajikan secara visual tiga dimensional berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya.

Media berbasis visual memegang peran yang penting dalam proses belajar mengajar. Agar menjadi efektif, media visual ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa berinteraksi dengan visual agar terjadinya proses informasi.

Keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas, efektifitas dan kemenarikan bahan-bahan visual dan grafik itu. Hal ini dapat dicapai dengan mengatur dan membuat media sesuai materi, merencanakannya dengan seksama, dan dengan evaluasi objek, konsep, informasi, atau situasi.²⁴

²⁴ El Khuluqo Ihsana, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Pustaka Belajar, 2016), hal 149.

Adapun prinsip-prinsip desain media visual yaitu:

1. Kesederhanaan. Secara umum mengacu kepada jumlah elemen yang terkandung dalam suatu visual. Jumlah elemen yang lebih sedikit memudahkan siswa menangkap dan memahami pesan yang disajikan.
 2. Keterpaduan mengacu kepada hubungan yang terdapat di antara elemen-elemen visual yang ketika diamati akan berfungsi secara bersama-sama.
 3. Penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa. Dengan menggunakan ukuran, hubungan-hubungan, perspektif, warna, atau ruang penekanan dapat diberikan kepada unsur terpenting.
 4. Keseimbangan yang keseluruhannya simetris disebut keseimbangan formal dan bersifat statis. Sebaliknya, keseimbangan yang tidak keseluruhannya simetris (informal) memberikan kesan dinamis dan dapat menarik perhatian. Pengembangan visual dengan keseimbangan informal memerlukan daya imajinasi yang lebih tinggi dan keinginan bereksperimen dari perancang visual.
 5. Bentuk yang aneh dan asing bagi siswa dapat membangkitkan minat dan perhatian.
-

6. Grafis digunakan untuk menghubungkan unsur sehingga dapat menuntun perhatian siswa untuk mempelajari suatu urutan khusus.
7. Tekstur adalah unsur visual yang dapat menimbulkan kesan kasar atau halus. Tekstur dapat digunakan untuk penekanan suatu unsur seperti halnya warna.
8. Warna merupakan unsur visual yang penting, perlu perhatian dalam penggunaannya agar diperoleh dampak yang baik.²⁵

b) Media Audio

Media audio adalah media dalam bentuk *auditif* (hanya dapat didengar) yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan para siswa untuk mempelajari bahan ajar. Media yang dikelompokkan ke dalam jenis ini antara lain radio, piringan radio, pita radio, *tape recorder*, *phonograph*, telepon, laboratorium bahasa, *public address system*, dan rekaman tulisan jauh.

c) Media Audio Visual

Media audio visual merupakan kombinasi audio dan visual. Contoh media audio visual adalah program video televisi dan slide suara.²⁶

²⁵ Sumantri, Syarif Mohamad, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2016), hal 312-313.

²⁶ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setra, 2010), hal 249.

6) Media Pembelajaran Berdasarkan Dimensi

Adapun media pembelajaran berdasarkan dimensi sebagai berikut:

a. Media 2 dimensi

Media 2 dimensi adalah media yang mempunyai dimensi panjang dan lebar saja, yang digunakan tanpa bantuan proyeksi. Misalnya, papan tulis dan poster.

b. Media 3 dimensi

Media pembelajaran 3 dimensi yaitu media yang dapat diamati dengan indera penglihatan, mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tinggi sehingga media tersebut mempunyai volume (berbentuk isi). Media yang termasuk media pembelajaran 3 dimensi yaitu objek (benda yang sebenarnya), model (benda tiruan), mock up (alat tiruan), *diorama*, dan *globe*.²⁷

B. Kajian Media Diorama

1) Pengertian Media Diorama

Media diorama merupakan media tiga dimensi atau sering disebut media serba aneka. Rayandra Asyar mengungkapkan bahwa media tiga dimensi merupakan media yang tampilannya dapat diamati dari arah pandang mana saja dan mempunyai dimensi

²⁷ Jennah Rodhatul, *Media Pembelajaran*, (Banjarmasin: Antasari Press, 2009), hal 79.

panjang, lebar, dan tebal. Kebanyakan media tiga dimensi merupakan objek sesungguhnya atau miniatur objek.²⁸

Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipta berpendapat bahwa *diorama* adalah gambaran kejadian baik yang mempunyai nilai sejarah atau tidak yang disajikan dalam bentuk mini atau kecil. Pendapat tersebut menjelaskan bahwa diorama memberikan informasi berupa peristiwa yang disajikan dalam bentuk tiruan lebih kecil dari aslinya.²⁹

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai menyampaikan bahwa media diorama merupakan pemandangan tiga dimensi mini bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama terdiri dari bentuk-bentuk atau objek-objek yang ditempatkan dan disesuaikan dengan penyajiannya.³⁰

Definisi lebih konkret diungkapkan oleh Yudhi Munadi bahwa media diorama adalah pemandangan tiga dimensi dalam ukuran kecil untuk memperagakan atau menjelaskan suatu keadaan atau fenomena yang menunjukkan aktivitas. Di dalam diorama terdapat benda tiga dimensi seperti rumah-rumahan, orang-orangan, dan lain sebagainya.³¹

Dari beberapa pernyataan ahli di atas tentang diorama, dapat disimpulkan bahwa media diorama adalah gabungan antara model

²⁸ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Referensi, 2012), hal 47.

²⁹ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipta, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2013), hal 50.

³⁰ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2011), hal 170.

³¹ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta Selatan: GP Press, 2013), hal 109.

dengan gambar perspektif tiga dimensi dalam suatu penampilan utuh yang menggambarkan suasana sebenarnya.

2) Tujuan Penggunaan Media Diorama

Adapun tujuan menggunakan media diorama antara lain sebagai berikut:

- a. Mengatasi kesulitan yang muncul ketika mempelajari objek yang terlalu besar.
- b. Untuk mempelajari objek yang telah menjadi sejarah di masa lampau.
- c. Untuk mempelajari objek yang tidak terjangkau secara fisik.
- d. Untuk mempelajari objek yang mudah dijangkau tetapi tidak memberikan keterangan yang memadai
- e. Untuk mempelajari konstruksi-konstruksi yang abstrak.
- f. Untuk memperlihatkan proses dari objek yang luas.³²

3) Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama

Media diorama merupakan salah satu media tiga dimensi, Muedjiono dalam Daryanto mengungkapkan bahwa ada kelebihan media tiga dimensi antara lain³³:

- a. Memberikan pengalaman secara langsung.
- b. Penyajian secara konkret dan menghindari verbalisme.

³² Anisykurilla Ika Murtiana, *Pengaruh Penggunaan Media Diorama Terhadap Hasil Belajar IPA Tentang Ekosistem Pada Siswa Kelas V SD Grogol Bantul*, Dalam Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2015), hal 30-31.

³³ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hal 29.

- c. Dapat menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya.
- d. Dapat memperlihatkan struktur organisasi secara jelas.
- e. Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas.

Selain kelebihan yang telah disebutkan diatas, Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipta menambahkan bahwa diorama lebih menekankan kepada isi pesan dari gambaran visual atau tokoh dan lebih hidup dibandingkan maket.³⁴ Selain itu, menurut I Nyoman Sudana Degeng bahwa dengan diorama, kesan visual yang diperoleh siswa lebih hidup.³⁵

Sedangkan kelemahan dari media diorama adalah tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar, penyimpanannya memerlukan ruang yang besar dan perawatannya rumit. Namun kekurangan tersebut dapat diatasi dengan membuat diorama dalam ukuran yang besar sehingga dapat diamati oleh seisi kelas. Untuk perawatannya yang rumit, diorama dapat dibuat dengan model tertutup sehingga tidak mudah kotor.

Selain memiliki kelebihan dan kekurangan, namun masih ada yang harus diperhatikan terutama dalam pembuatannya. Menurut Hujair AH Sanaky ia mengemukakan ada hal-hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatan media diorama yaitu³⁶:

³⁴ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipta, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2013), hal 50.

³⁵ I Nyoman Sudana Degeng, dkk., *Proses Belajar Mengajar II (Media Pembelajaran)*, (Malang: Depdikbud, 1993), hal 77.

³⁶ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hal 135.

1. Diorama sebaiknya tidak perlu terlalu ramai tetapi jelas sasarannya atau tujuannya dan memiliki daya tarik.
2. Diorama harus dikaitkan dengan pelajaran yang sedang dijelaskan.

Media diorama dalam penelitian ini, bentuknya menyerupai diorama yang menunjukkan tentang hal-hal yang berkaitan dengan ibadah haji. Tujuan penggunaan media diorama ini tidak jauh berbeda dengan tujuan penggunaan media. Namun, dalam penelitian ini, penggunaan media diorama ditujukan untuk memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

C. Kajian Materi Ibadah Haji

1) Kompetensi Inti

Kompetensi Inti (KI) adalah tingkat kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam mencapai Standar Kompetensi Lulusan (SKL) di satuan pendidikan.³⁷

Kompetensi Inti (KI) merupakan tujuan inti pembelajaran yang dijabarkan melalui sub kompetensi berupa Kompetensi Dasar (KD), sehingga KI dan KD saling terkait satu sama lainnya. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) merupakan sekumpulan kompetensi yang menjadi target pencapaian pembelajaran fikih di tingkat Madrasah Ibtidaiyah (MI).

³⁷ KMA 183 Tahun 2019.

Fikih merupakan pelajaran rumpun PAI yang menjadi ciri khas pembelajaran di madrasah. Salah satunya yaitu tentang materi Haji yang termasuk dalam pembelajaran fikih di Madrasah.

Kompetensi Inti (KI) mencakup empat unsur yang mencerminkan sikap sosial, sikap sosial, pengetahuan, dan sikap keterampilan.

Tabel 2.1 Sebaran Kompetensi Inti

KI-1 (SIKAP SPIRITUAL)	KI-2 (SIKAP SOSIAL)	KI-3 (PENGETAHUAN)	KI-4 (KETERAMPILAN)
1. Menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.	2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.	3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.	4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

2) Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar (KD) adalah kemampuan peserta didik dalam mencapai suatu mata pelajaran pada masing-masing satuan pendidikan yang mengacu pada Kompetensi Inti.³⁸ Kompetensi Dasar ini berisi sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta

³⁸ KMA 183 Tahun 2019.

didik pada mata pelajaran tertentu, sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi dalam suatu pelajaran.

Isi dari Kompetensi Dasar diantaranya adalah sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang bersumber pada Kompetensi Inti yang harus dikuasai oleh peserta didik.

Kompetensi Dasar (KD) untuk mata pelajaran Fikih serta mata pelajaran umum lainnya meliputi empat kelompok diantaranya sebagai berikut:

- 1) Kelompok 1 : kelompok KD sikap spiritual dalam rangka menjabarkan KI-1.
- 2) Kelompok 2 : kelompok KD sikap sosial dalam rangka menjabarkan KI-2.
- 3) Kelompok 3 : kelompok KD pengetahuan dalam rangka menjabarkan KI-3.
- 4) Kelompok 4 : kelompok KD sikap keterampilan dalam rangka menjabarkan KI-4.

Tabel 2.2 Sebaran Kompetensi Dasar Tentang Materi Ibadah Haji

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
Menerima kebenaran wahai haji dan umrah lah perintah Allah Swt.	2.6 Menjalankan sikap sabar, disiplin dan tanggung jawab.	3.6 Memahami ketentuan haji dan umrah	4.6 Mengkomunikasikan tata cara haji dan umrah.
Menerima nilai-nilai itif dalam haji sebagai min keimanan.	2.7 Menjalankan sikap sabar, disiplin dan tanggung jawab.	3.7 Menerapkan tata cara haji	4.7 Menpraktikkan pengalaman menerapkan tata cara haji.

3) Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi dasar dikembangkan dan diuraikan menjadi indikator pencapaian kompetensi. Indikator pencapaian kompetensi

adalah penjabaran dari kompetensi dasar yaitu berupa perilaku yang dapat diukur atau di observasi untuk melihat ketercapaian dari kompetensi dasar yang menjadi acuan penilaian suatu mata pelajaran. Indikator pencapaian kompetensi menjadi tolak ukur ketercapaian suatu KD.³⁹ Apabila seluruh indikator pada KD sudah tercapai, maka KD tersebut sudah terpenuhi. Sehingga indikator pencapaian kompetensi digunakan sebagai acuan dalam melakukan evaluasi pembelajaran.⁴⁰

Dalam materi ibadah Haji ini, terdapat beberapa indikator pencapaian kompetensi yaitu:

1. Meyakini ibadah haji dan umrah adalah perintah Allah.
2. Menghayati nilai-nilai positif dalam haji sebagai cermin keimanan.
3. Menunjukkan perilaku sabar dan disiplin dalam kehidupan sehari-hari.
4. Menunjukkan perilaku tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.
5. Menjelaskan pengertian, dasar hukum haji.
6. Menjelaskan ketentuan dan tata cara haji dan umrah.
7. Mencrapkan tata cara haji.
8. Mengkomunikasikan tata cara haji dan umrah.

³⁹ Indaryanti, Susanti, E., Aisyah, N., & Seristia, Analisis Kesesuaian Indikator Terhadap Kompetensi Dasar Pada Pelajaran Matematika Oleh Guru Sekolah Menengah Palembang, *Jurnal Gantang*, Vol.4(2) 2018, pp: 103-109.

⁴⁰ Indriawati, S., Sunardi, & Kurniati, D., Pengembangan Indikator 4C's yang Selaras dengan Kurikulum 2013 Pada Mata Pelajaran Matematika SMP/MTs Kelas IX Semester 1. *Kadikma*, Vol.8(2) 2017, pp: 176-188.

9. Mempraktikkan dan menerapkan pengalaman tata cara haji.

Tabel 2.3. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi Materi Ibadah Haji

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.6 Meyakini haji sebagai perintah Allah Swt.	1.6.1 Membiasakan diri menjalankan ibadah kepada Allah Swt.
2.6 Menunjukkan perilaku menjaga solidaritas umat Islam dalam kehidupan sehari-hari	2.6.1 Memiliki perilaku solidaritas terhadap sesama dalam kehidupan sehari-hari.
3.6 Memahami ketentuan ibadah haji	3.6.1 Menjelaskan pengertian haji 3.6.2 Menjelaskan rukun haji 3.6.3 Menjelaskan wajib haji 3.6.4 Menjelaskan amalan-amalan di dalam ibadah haji 3.6.5 Menjelaskan larangan dalam ibadah haji 3.6.6 Menjelaskan hikmah ibadah haji.
4.6 Mempraktikkan tata cara ibadah haji	4.6.1 Melafalkan niat ibadah haji 4.6.2 Melafalkan bacaan Talbiyah 4.6.3 Mempraktikkan rukun haji 4.6.4 Mempraktikkan wajib haji

4) Tujuan Pembelajaran

Setelah peserta didik mengamati, menanya, mengeksplorasi, menalar dan merefleksi, diharapkan peserta didik mampu :

- a. Meyakini ibadah haji dan umrah adalah perintah Allah dengan baik.
- b. Menghayati nilai-nilai positif dalam haji sebagai cermin keimanan dengan baik.
- c. Menunjukkan perilaku sabar dan disiplin dalam kehidupan sehari-hari dengan baik dan sungguh-sungguh.
- d. Menunjukkan perilaku tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari dengan baik dan sungguh-sungguh.
- e. Menjelaskan pengertian, dasar hukum haji dengan benar

- f. Menjelaskan ketentuan dan tata cara haji dan umrah dengan baik dan benar
- g. Menerapkan tata cara haji dengan tertib dan urutan.
- h. Mengkomunikasikan tata cara haji dan umrah dengan benar
- i. Mempraktikkan dan menerapkan pengalaman tata cara haji dengan benar dan runtut.

D. Kajian Hasil Belajar

1) Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bukti dari usaha yang dilakukan oleh siswa dalam kegiatan belajar dan merupakan nilai yang diperoleh siswa dari proses belajarnya.⁴¹ Hasil belajar adalah suatu perubahan pada individu yang belajar, tidak hanya mengenai pengetahuan, tetapi membentuk kecakapan dan penghayatan dalam diri pribadi yang belajar.⁴² Hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar mengajar dengan menggunakan alat pengukur yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, tes lisan maupun tes perbuatan.⁴³

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat dipahami bahwa hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa setelah proses belajar mengajar yang meliputi pengetahuan (*kognitif*), sikap (*afektif*), dan keterampilan (*psikomotorik*).

⁴¹ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal 41.

⁴² Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), hal 22.

⁴³ *Ibid.*

Menurut pengertian beberapa ahli, hasil belajar dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Horward kingsley membagi tiga macam hasil belajar, yaitu Keterampilan dan kebiasaan, Pengetahuan dan pengertian, Sikap dan cita-cita.
2. Gagne membagi lima kategori hasil belajar yaitu:
 - a) Informasi verbal : mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tulisan.
 - b) Keterampilan intelektual : kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
 - c) Strategi *kognitif* : kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya.
 - d) Sikap : kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tertentu.
 - e) Keterampilan motoris : kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dan koordinasi sehingga terwujud gerak jasmani.
3. Benyamin Bloom membagi menjadi tiga ranah yaitu:
 - a) Ranah *kognitif*, yakni berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.

- b) Ranah *afektif*, yakni berkenaan dengan sikap yang terdiri dari lima aspek penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- c) Ranah *psikomotorik*, yakni berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan reflex, keterampilan gerakan dasar, kemampuan perseptual, keharmonisan dan ketepatan, gerakan keterampilan kompleks, dan gerakan ekspresif dan interpretatif.⁴⁴

2) Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

A. Faktor Internal

Terdapat dua faktor intern yaitu:

1. Faktor jasmaniah, terdiri dari faktor kesehatan dan cacat tubuh.
2. Faktor psikologis, terdiri dari intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan.

B. Faktor Eksternal

1. Faktor Keluarga

Siswa yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa, cara orang tua mendidik, hubungan diantara anggota keluarga, suasana dalam keluarga, dan keadaan ekonomi keluarga.

⁴⁴ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal 22-23.

2. Faktor Sekolah

Sekolah mempengaruhi belajar mencakup metode mengajar, kurikulum, hubungan antara guru dengan siswa, hubungan antara siswa dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

3. Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor eksternal yang dapat berpengaruh terhadap belajar siswa. Hal ini terjadi karena keberadaannya siswa dalam masyarakat. Seperti kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat.⁴⁵

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat dipahami bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri. Sedangkan faktor eksternal yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa seperti lingkungan disekitarnya. Dan dalam hal ini pengembangan penggunaan media diorama merupakan salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa.

⁴⁵ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal 54-70.

3) Ciri-Ciri Hasil Belajar

Ciri-ciri hasil belajar yang dikemukakan oleh Nana Sudjana yaitu sebagai berikut:

1. Siswa dapat mengingat fakta, prinsip, konsep yang telah dipelajari kurun waktu cukup lama.
2. Siswa dapat memberikan contoh dari konsep yang telah dipelajarinya.
3. Siswa dapat menggunakan atau mengaplikasinya konsep dan prinsip yang telah dipelajarinya baik dalam bahan pembelajaran maupun praktik dalam kehidupan sehari-hari.
4. Siswa mempunyai dorongan yang sangat kuat untuk mempelajari bahan pelajaran selanjutnya dan mampu mempelajarinya sendiri dengan konsep dan prinsip yang dikuasainya.
5. Siswa terampil mengadakan hubungan sosial seperti kerjasama antar teman yang lainnya.
6. Siswa mampu memperoleh kepercayaan diri bahwa ia mempunyai kemampuan dan kesanggupan dalam melakukan tugas belajar⁴⁶.

4) Efektivitas Hasil Belajar

Kata efektif berasal dari bahasa Inggris yaitu *effective* yang berarti berhasil atau sesuatu yang dilakukan berhasil dengan baik.

⁴⁶ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Dan Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal 111.

Kamus ilmiah populer mendefinisikan efektivitas sebagai ketepatan penggunaan, hasil guna atau menunjang tujuan. Jadi, efektivitas adalah keaktifan, daya guna, adanya kesesuaian dalam suatu kegiatan orang yang melaksanakan tugas dengan sasaran yang dituju.

Semakin banyak rencana yang dapat dicapai, semakin efektif pula kegiatan tersebut, sehingga kata efektivitas dapat juga diartikan sebagai tingkat keberhasilan yang dapat dicapai dari suatu cara atau usaha tertentu sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

Menurut Aan Komariah dan Cepi Triatna yang dimaksud efektivitas adalah ukuran yang menyatakan sejauh mana sasaran atau tujuan (kualitas, kuantitas, dan waktu) telah dicapai. Efektivitas adalah penilaian yang dibuat sehubungan dengan prestasi individu, kelompok organisasi, makin dekat pencapaian prestasi yang diharapkan supaya lebih efektif hasil penilaiannya.⁴⁷

5) Indikator Hasil Belajar

Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Adapun indikator sangat berhubungan dengan kompetensi dasar. Kompetensi dasar adalah sejumlah kompetensi yang harus dikuasai oleh peserta didik dalam pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan.

⁴⁷ Aan Komariah dan Cepi Triatna, *Visionary Leader Ship Menuju Sekolah Efektif*, (Bandung: Bumi Aksara, 2005), hal 34

Menurut Moore (dalam Ricardo & Meilani)⁴⁸ indikator hasil belajar ada tiga ranah, yaitu :

1. Ranah kognitif, diantaranya pengetahuan, pemahaman, pengaplikasian, pengkajian, pembuatan, serta evaluasi.
2. Ranah afektif, meliputi penerimaan, menjawab, dan menentukan nilai.
3. Ranah psikomotorik, meliputi *fundamental movement, generic movement, ordinative movement, creative movement*.

Adapun indikator hasil belajar menurut Straus, Tetroc, & Grahan (dalam Ricardo & Meilani)⁴⁹ adalah :

1. Ranah kognitif memfokuskan terhadap bagaimana siswa mendapat pengetahuan akademik melalui metode pelajaran maupun penyampaian informasi.
2. Ranah afektif berkaitan dengan sikap, nilai, keyakinan yang berperan penting dalam perubahan tingkah laku.
3. Ranah psikomotorik, keterampilan dan pengembangan diri yang digunakan pada kinerja keterampilan maupun praktek dalam pengembangan penguasaan keterampilan

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa indikator hasil belajar terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut adalah suatu kegiatan yang dinamis, siswa melalui keaktifannya secara terus menerus dalam

⁴⁸ Ricardo & Meilani, R.I., *Impak Minat dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa*, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran, 2(2), hal 188-209.

⁴⁹ *Ibid.*

mengembangkan kemampuannya. Hasil kegiatan siswa yang berkaitan dengan ketiga ranah tersebut, dilampirkan ke dalam bentuk laporan hasil belajar siswa atau *raport* yang dimiliki oleh setiap siswa.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil beberapa indikator sebagai tolak ukur keberhasilan setelah dilaksanakannya proses pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran *diorama* pada mata pelajaran Fikih Siswa Kelas V MI Negeri 2 Nganjuk Tahun Pelajaran 2022/2023.

Tolak ukur keberhasilan dalam penelitian ini terlihat dari pencapaian kemampuan siswa yang disesuaikan dengan indikator ketercapaian hasil belajar pada materi fikih kelas V MI Negeri 2 Nganjuk Tahun Pelajaran 2022/2023 dengan materi Ibadah Haji. Indikator pencapaian kompetensi disini mencakup sebagai berikut:

1. Meyakini ibadah haji adalah perintah Allah.
2. Menjelaskan pengertian, dasar hukum haji.
3. Menjelaskan ketentuan dan tata cara haji.
4. Menerapkan tata cara haji.