

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Pengembangan**

##### **1. Pengertian Pengembangan**

Metode R&D merupakan pendekatan yang bertujuan untuk menciptakan atau mengembangkan produk yang ada serta mengevaluasi efektivitas penggunaannya. Menurut Richey dan Klein dalam karya Sugiyono, dalam ranah pendidikan, R&D dilakukan secara sistematis untuk menghasilkan produk yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Dimana berbagai proses mengenai cara merancang suatu produk, mengembangkannya, serta mengevaluasi kinerja produk tersebut<sup>1</sup>

Menurut Darwisyah dkk, pengembangan pendidikan mencakup kegiatan yang direncanakan, dilakukan secara sadar dan bertanggung jawab, baik pada pendidikan formal maupun nonformal, dengan tujuan membimbing dan menumbuhkan kepribadian yang seimbang, utuh, dan selaras.<sup>2</sup>

Penelitian dan Pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang dilakukan secara sistematis dan sengaja, dengan tujuan menemukan, merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, serta menghasilkan produk, model, metode, strategi, jasa, atau prosedur tertentu yang lebih baru,

---

<sup>1</sup> Prof. Dr. Sugiyono, 'Metode Penelitian Pendidikan', *M.T.Dr. Apri Nuryanto,S.Pd.,S.T (Bandung: Alfabeta)*, 2021.

<sup>2</sup> H. Darwisyah, D., Rosadi, K. I., & Ali, 'Berfikir Kesisteman Dalam Perencanaan Dan Pengembangan Pendidikan Islam', *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2021, 225–37.

unggul, efisien, efektif, produktif, dan bermakna, sekaligus menguji keefektifannya.<sup>3</sup>

Berdasarkan pendapat beberapa ahli, penelitian dan pengembangan (R&D) merupakan metode yang diterapkan dalam pendidikan, baik formal maupun informal, secara sengaja, berencana, dan terarah, dengan tujuan menghasilkan serta menguji produk, model, metode, strategi, jasa, atau prosedur tertentu yang lebih baru, unggul, efektif, efisien, produktif, dan bermakna<sup>4</sup>.

## **2. Macam-macam Model dalam Penelitian dan Pengembangan**

Pendekatan Research and Development (R&D) diterapkan secara ilmiah untuk meneliti, merancang, menghasilkan, dan menilai validitas produk yang telah dibuat. Selanjutnya, terdapat berbagai model yang dapat digunakan dalam proses R&D :

### **a. Model Pengembangan Borg & Gall**

Menurut *Borg dan Gall*, penelitian dan pengembangan (R&D) adalah model industri yang berfokus pada penciptaan produk baru. Prosesnya sangat sistematis: setiap penemuan diuji langsung di lapangan, dievaluasi, dan kemudian disempurnakan secara terus-menerus.

---

<sup>3</sup> E. B. I, Mahfud., & Fahrizqi, 'Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar', *Sport Science and Education Journal*, 2020, 1 (1).

<sup>4</sup> Muh Dahlan, 'Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Pelajaran Administrasi Sistem Jaringan Di SMK Tridharma MKGR Maros', *Accident Analysis and Prevention*, 183.2 (2023), 153–64.

Prosedur penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang dijelaskan secara rinci berikut ini.

- 1) Penelitian dan pengumpulan informasi melalui wawancara mencakup kajian literatur terkait isu yang akan diteliti serta persiapan dalam merumuskan kerangka kerja penelitian.
- 2) Perencanaan (*Planning*) meliputi perumusan kemampuan dan keterampilan yang relevan dengan masalah yang dikaji, penetapan tujuan untuk setiap tahap, serta, jika diperlukan, pelaksanaan tinjauan kelayakan dalam skala terbatas.
- 3) Pengembangan produk dalam bentuk awal (*Develop preliminary form of product*) adalah tahap pembuatan prototipe yang digunakan untuk pengujian dan evaluasi sebelum produk disempurnakan.
- 4) Uji coba awal lapangan (*Preliminary field testing*) merupakan tahap pengujian produk pendidikan di lingkungan nyata, baik pada kelompok kecil maupun besar, untuk menilai fungsionalitas dan efektivitasnya. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengidentifikasi masalah, mengumpulkan umpan balik awal, dan melakukan perbaikan sebelum implementasi secara lebih luas.
- 5) Revisi produk (*Main product revision*) pada model Borg and Gall adalah tahap di mana produk yang telah diuji diperbaiki berdasarkan masukan yang diterima. Proses ini mencakup evaluasi dan perbaikan untuk memastikan produk memenuhi standar kualitas sebelum penerapan secara luas.

- 6) Uji coba lapangan (*Main field testing*) adalah tahap pengujian produk dalam kondisi nyata untuk menilai kinerjanya dan menentukan perbaikan yang diperlukan sebelum produk digunakan secara luas.
- 7) Revisi produk operasional (*Operational product revision*) merupakan tahap penyempurnaan hasil uji coba yang lebih luas agar produk yang dikembangkan siap untuk divalidasi.
- 8) Uji coba lapangan operasional (*Operational field testing*) adalah tahap pengujian validitas produk yang telah dikembangkan.
- 9) Revisi produk akhir (*Final product revision*) adalah tahap penyempurnaan terakhir pada produk yang dirancang guna menghasilkan versi final.
- 10) Implementasi dan Diseminasi (*Implementation and Dissemination*) adalah tahap di mana produk yang telah dikembangkan disebarluaskan agar dapat diterapkan secara luas di lapangan.

Model pengembangan Borg dan Gall memiliki kelebihan serta kekurangan. Kemampuan menghasilkan produk/model yang memiliki validitas tinggi dan 16 mendorong inovasi produk secara berkelanjutan merupakan kelebihan dari model ini. Sementara itu, kekurangannya terletak pada tingginya kebutuhan dana dan lamanya waktu yang diperlukan, karena prosedur yang harus dilalui cukup kompleks<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> Mutmainnah, 'Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Interaktif Berbasis Android Pada Materi Aritmatika Sosial Diskon & Pajak', February, 2024, 4–6.

b. Model Pengembangan Four-D

Model pengembangan Four-D (4-D) diperkenalkan oleh S. Thagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model ini terdiri dari empat tahap dalam proses pengembangannya, sebagai berikut:

- 1) Pendefinisian (*Define*), yang juga dikenal sebagai tahap analisis kebutuhan, adalah proses identifikasi dan perumusan masalah serta kebutuhan secara jelas sebagai dasar bagi pengembangan selanjutnya.
- 2) Perancangan (*Design*) merupakan tahap yang mencakup penyusunan kerangka konseptual bagi model serta perangkat pembelajaran yang akan dikembangkan.
- 3) Pengembangan (*Develop*) adalah tahap di mana produk dikembangkan sambil dilakukan pengujian validitas atau evaluasi kelayakan media.
- 4) Penyebaran (*Disseminate*) adalah tahap implementasi produk pada subjek penelitian yang sesungguhnya<sup>6</sup>.

Keunggulan dari model Four-D adalah proses pengembangannya yang singkat dan tidak rumit, sehingga menghemat waktu. Namun, model ini memiliki kekurangan signifikan karena tidak menyertakan tahap evaluasi yang bertujuan untuk mengevaluasi kualitas produk atau model baik sebelum maupun setelah penerapannya.

---

<sup>6</sup> Siti Osa Kosassy, 'Mengulas Model-Model Pengembangan Pembelajaran Dan Perangkat Pembelajaran', *Jurnal Pelita Bangsa Pelestari Pancasila* 14, No.1, 2019, 152–73.

c. Model Pengembangan ADDIE

Model ADDIE, dikembangkan oleh Dick dan Carey pada 1996, merupakan kerangka kerja untuk pengembangan sistem pembelajaran yang terdiri dari lima tahap berurutan: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Pemilihan model pengembangan ADDIE dalam penelitian ini didasarkan pada keunggulannya sebagai model yang sistematis dan terstruktur dalam desain pembelajaran. Model ini dinilai mampu membantu peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran secara bertahap dan terarah sehingga menghasilkan produk yang efektif dan berkualitas.<sup>7</sup>

Selain itu, model ADDIE memiliki sifat fleksibel dan adaptif sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran serta kondisi di lapangan. Fleksibilitas ini memungkinkan peneliti untuk menyesuaikan setiap tahapan pengembangan dengan karakteristik peserta didik, materi dan lingkungan belajar. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan menjadi lebih kontekstual dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran masa kini.<sup>8</sup>

Keunggulan lainnya dari model ADDIE adalah adanya proses evaluasi yang dilakukan secara berkelanjutan pada setiap tahap

---

<sup>7</sup> Moses Adeleke Adeoye and others, 'Revolutionizing Education: Unleashing the Power of the ADDIE Model for Effective Teaching and Learning', *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 13.1 (2024), 202–9 <<https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v13i1.68624>>.

<sup>8</sup> Lulama Mdozana-Zide, 'Using ADDIE Model for Scaffolded Learning and Teaching Intervention', *Interdisciplinary Journal of Education Research*, 6 (2024), 1–15 <<https://doi.org/10.38140/ijer-2024.vol6.28>>.

pengembangan. Evaluasi ini bertujuan untuk mengidentifikasi kekurangan serta melakukan perbaikan sehingga produk yang dihasilkan memiliki tingkat validitas, kepraktisan dan efektivitas yang baik.<sup>9</sup> Dengan adanya evaluasi yang sistematis, kualitas media pembelajaran dapat terus ditingkatkan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Berdasarkan uraian tersebut, model ADDIE dipilih dalam penelitian ini karena mampu memberikan panduan yang sistematis, fleksibel serta mendukung pengembangan media pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan perkembangan pendidikan saat ini. Adapun tahap-tahap pada model ADDIE, sebagai berikut :

#### 1) Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap Analisis adalah langkah awal dalam model ini, di mana dilakukan analisis kebutuhan untuk merancang produk baru, seperti media, bahan ajar, atau model pembelajaran. Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi masalah pada produk yang sudah ada, misalnya karena tidak lagi sesuai dengan teknologi, karakteristik siswa, atau lingkungan belajar. Analisis ini juga mencakup penilaian kelayakan dalam mengembangkan produk baru.

---

<sup>9</sup> Linanda Elsa Dilaines, Elly Astuti, and Elana Era Yusdita, 'Improving Student Learning Outcomes Through Accurate Online Modules with the ADDIE Model', *Journal of Education Technology*, 8.2 (2024), 275–86 <<https://doi.org/10.23887/jet.v8i2.67576>>.

## 2) Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap ini, semua kegiatan dilakukan secara sistematis dan terstruktur. Dimulai dengan merancang konsep dan konten produk atau model secara detail. Setiap aspek dari produk direncanakan dengan cermat, dan instruksi implementasi atau pembuatannya disusun dengan jelas. Tahap ini berupa rancangan konseptual yang menjadi dasar bagi pengembangan berikutnya.

## 3) Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini, materi dan alat pelatihan dikembangkan sesuai dengan desain yang telah disusun, kemudian diuji coba untuk memastikan fungsinya berjalan dengan baik.

## 4) Implementasi (*Implementation*)

Dalam tahap implementasi model ADDIE, produk yang telah dikembangkan digunakan secara langsung oleh peserta sasaran. Tahap ini juga mencakup pelatihan bagi instruktur atau pengguna, serta pemantauan untuk memastikan produk berfungsi dengan optimal dan tujuan yang telah ditetapkan tercapai.

## 5) Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah digunakan, produk dievaluasi untuk mengetahui sejauh mana efektivitasnya dan mengumpulkan saran atau masukan dari pengguna. Evaluasi ini mencakup analisis data dari

pengguna dan pihak terkait guna menilai apakah tujuan sudah tercapai dan bagian mana yang masih perlu diperbaiki.

Dari macam-macam model pengembangan dan penelitian yang telah dijelaskan, peneliti memilih model pengembangan ADDIE dikarenakan komponen-komponennya saling terhubung dan terstruktur secara sistematis. Hal ini menegaskan bahwa setiap tahap, dari awal hingga akhir, harus dilaksanakan secara terstruktur dan tidak boleh dilakukan secara acak.<sup>10</sup> Model pengembangan ADDIE memiliki lima tahap yang sederhana dan terstruktur, menjadikannya mudah diterapkan dan dipahami. Model ini juga mencakup tahap evaluasi, yang berperan penting dalam menilai kualitas produk setelah dilakukan pengujian serta membandingkan hasilnya sebelum dan sesudah penggunaan. Hal ini memastikan produk yang dihasilkan benar-benar berkualitas.

## **B. Media Pembelajaran**

### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Secara etimologis, istilah media berasal dari bahasa Latin, yaitu bentuk jamak dari medium, yang berarti perantara atau penghubung yang menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima dalam proses komunikasi pendidikan. Hal ini ditegaskan dalam laporan penelitian Agustin, dkk. yang menjelaskan fungsi media sebagai sarana yang

---

<sup>10</sup> dan Milah Nurkamilah Alamsyah Firdaus, Muhammad Taufiq, 'Rancang Bangun Sistem Informasi Presensi Siswa Berbasis Web Dengan Menggunakan Model Addie', *Jurnal Produktif*, 2022, 538–47.

menghubungkan sumber pesan dengan penerima dalam konteks pembelajaran.<sup>11</sup>

Pembelajaran dapat dipahami sebagai suatu proses interaksi antara guru, siswa, dan sumber belajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.<sup>12</sup> Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang dimanfaatkan guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa. Alat ini bisa berupa buku, materi audiovisual, atau teknologi lainnya, Yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas kegiatan belajar-mengajar.

## **2. Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sarana bantu bagi guru dalam menciptakan dan mengatur iklim, kondisi, serta lingkungan belajar yang mendukung proses pembelajaran.<sup>13</sup>

Menurut Isnaeni, media berfungsi sebagai :

- a. Menyampaikan pesan dengan cara yang memudahkan pemahaman secara cepat oleh siswa
- b. Meminimalkan hambatan akibat keterbatasan ruang, waktu, maupun tenaga dalam proses pembelajaran.
- c. Meningkatkan motivasi belajar siswa serta mendorong interaksi langsung antara guru dan peserta didik

---

<sup>11</sup> Syefi Ersya Agustin and others, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Edpuzzle Pada Materi Bangun Datar Kelas IV Sekolah Dasar', 2024, 119–28.

<sup>12</sup> Moh Suardi, 'Belajar & Pembelajaran', *Deepublish*, 2018.

<sup>13</sup> A. W Fuadi, H., Robbia, A. Z., Jamaluddin, J., & Jufri, 'Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik', *Jurnal 70 Ilmiah Profesi Pendidikan*, 2020, 108–116.

- d. Mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dalam memahami materi yang disampaikan
- e. Meningkatkan efektivitas dan keteraturan dalam situasi pembelajaran
- f. Mempercepat proses belajar-mengajar sekaligus membantu siswa dalam memahami materi pelajaran.<sup>14</sup>

Levie dan Lentz menyampaikan empat fungsi media pembelajaran, terutama yang berkaitan dengan media visual, yaitu:

a. Fungsi Atensi

Fungsi utama media visual dalam hal atensi adalah untuk menarik perhatian siswa dan mengarahkan fokus mereka pada materi pelajaran melalui visual yang ditampilkan, baik secara mandiri maupun yang mendampingi teks.

b. Fungsi Afektif

Aspek afektif media visual terlihat dari tingkat kesenangan siswa saat belajar atau membaca materi bergambar, di mana gambar atau simbol visual mampu membangkitkan emosi dan membentuk sikap siswa.

c. Fungsi Kognitif

fungsi kognitif media visual terlihat dari hasil penelitian yang menunjukkan bahwa simbol atau gambar visual mempermudah pencapaian tujuan dalam memahami dan mengingat informasi.

---

<sup>14</sup> E. H Isnaeni, R., & Radia, 'Meta-Analisis Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Di Sekolah Dasar', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2021, 304–13.

Dengan demikian, media visual dapat membantu siswa menyimpan dan mengingat informasi melalui tampilan visual.

d. Fungsi Kompensatoris

Fungsi kompensatoris media pembelajaran terlihat dari penelitian yang menunjukkan bahwa media visual yang menyediakan konteks untuk memahami teks membantu siswa dengan kemampuan membaca rendah dalam mengatur informasi dari teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berperan untuk mengakomodasi siswa yang kesulitan dengan materi teks atau penyampaian verbal.<sup>15</sup>

Dari keempat fungsi diatas, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu utama yang dapat mempertinggi efektivitas kegiatan belajar-mengajar. Fungsinya beragam, mulai dari memperjelas materi, mengatasi kendala ruang dan waktu, hingga memotivasi siswa agar lebih interaktif. Selain itu, media pembelajaran juga mendukung siswa untuk belajar mandiri, mempercepat pemahaman, dan membantu mengatasi keterbatasan individu dalam belajar.

### **3. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran**

#### **a. Kelebihan menggunakan media pembelajaran**

- 1) Menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan rasa ingin tahu.
- 2) Mengatasi batasan informasi, yaitu menyampaikan materi yang mungkin sulit dijelaskan secara lisan.

---

<sup>15</sup> Z. Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, 'Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar.', *Journal on Education*, 2023, 3928–3936.

- 3) Menciptakan interaksi dua arah antara guru dan siswa, sehingga proses belajar menjadi lebih hidup.

**b. Kekurangan menggunakan media pembelajaran**

- 1) Akses yang terbatas, tidak semua orang memiliki akses yang sama terhadap media tertentu.
- 2) Ketidaksesuaian dengan gaya belajar, media mungkin tidak cocok untuk semua gaya belajar siswa, karena setiap individu memiliki cara belajar yang unik.
- 3) Kurangnya pemahaman mendalam, penggunaan media pembelajaran terkadang tidak mampu memberikan pemahaman materi secara menyeluruh.

**C. Media Pembelajaran *Card Sort***

**1. Pengertian Media Pembelajaran *Card Sort***

*Card Sort* merupakan strategi pembelajaran yang dilakukan dengan cara mengelompokkan kartu. Strategi ini bertujuan untuk mengevaluasi kemampuan mengingat siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Media card sort berupa kartu yang memuat informasi atau contoh yang termasuk dalam satu atau beberapa kategori. Kartu-kartu tersebut dibagikan kepada siswa, yang kemudian berusaha mengelompokkan kartu berdasarkan kategori yang sesuai<sup>16</sup>.

*Card Sort* merupakan istilah bahasa Inggris yang terdiri dari kata 'Card' (kartu) dan 'Sort' (memilah). Berdasarkan Silberman, *Card Sort*

---

<sup>16</sup> Feri Dwi Martiana, 'Penggunaan Strategi Pembelajaran Card Sort Pada Materi Perkembangbiakan Hewan Untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI MI Gupolo Tahun Pelajaran 2023/2024', 2024.

diartikan sebagai kegiatan memilah dan memilih kartu. Cara penggunaan media ini adalah dengan menyortir kartu, dengan tujuan menilai daya ingat siswa terhadap materi yang telah dipelajari.<sup>17</sup>

Sebagai salah satu media pembelajaran, Card Sort berperan sebagai alat untuk menyampaikan informasi, memperkuat pemahaman konsep, dan mengulang materi pelajaran, sekaligus mengaktifkan keterlibatan siswa. Media ini menekankan gerakan fisik saat siswa mencocokkan kartu sesuai kategori, yang juga berfungsi untuk memberi energi pada otak setelah melakukan aktivitas berpikir.<sup>18</sup>

## **2. Cara Kerja Media Pembelajaran *Card Sort***

- a. Kartu mempunyai dua macam, yaitu soal dan jawaban. Dengan rincian : 40 berisikan soal dan 40 berisikan jawaban.
- b. Tata meja sejumlah 4 buah didepan, dengan rincian 2 meja untuk soal dan 2 meja untuk jawaban. Atur posisi meja dengan posisi 2 meja soal berada ditengah dan 2 meja jawaban dibagian pinggir sisi kanan dan kiri meja soal. Letakkan kartu jawaban dan kartu soal dimeja yang berbeda secara acak dan terbalik.
- c. Bagi siswa menjadi 2 kelompok, setiap kelompok berbaris memanjang didepan meja jawaban. Siswa yang berada paling depan adalah siswa yang pertama kali bertindak. Siswa yang bertindak pada

---

<sup>17</sup> Supardi, 'Pengaruh Penggunaan Media Card Sort Terhadap Hasil Belajar PKn Materi Kebebasan Berorganisasi Pada Siswa Kelas V SDN Kangas Tahun Pelajaran 2017/2018', *JISIP Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, Vol. 3 NO. (2019), 75–76.

<sup>18</sup> Fransisco Adam, 'Pengembangan Model Cooperative Learning Tipe Jigsaw Berbasis Media Card Sort Pada Pendidikan Kewarganegaraan Di SMA', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, Vol. 6 No. (2017), 2–3.

masing-masing kelompok mengambil satu soal lalu mencari jawabannya. Usahakan kartu soal selalu ada pada posisi terbalik.

- d. Jawaban yang dirasa tepat dibawa menuju barisan paling belakang. Dilanjutkan dengan siswa pada urutan kedua dan seterusnya sampai soal habis.
- e. Setelah kartu pada meja habis, masing-masing kelompok melakukan tahap diskusi, guna memaksimalkan jawaban yang didapatkan. Setiap kelompok mendapatkan kesempatan bertanya 1 kali kepada pengajar.

### **3. Kelebihan dan Kekurangan Media *Card Sort***

Media *Card Sort*, sebagai salah satu alternatif pembelajaran, menawarkan berbagai kelebihan, namun tidak lepas dari kekurangan. Beberapa keunggulan dan keterbatasannya akan diuraikan berikut ini:

#### **a. Kelebihan Media *Card Sort***

- 1) Memudahkan siswa dalam memahami dan mempelajari informasi yang beragam.
- 2) Membantu membangkitkan motivasi siswa yang jenuh, melalui gerakan fisik yang dilakukan saat menggunakan media ini.
- 3) Mampu menumbuhkan minat belajar siswa terhadap materi pelajaran.
- 4) Mendorong siswa untuk lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran.

5) Memungkinkan siswa menunjukkan kemampuan mengingat (recall) terhadap materi pembelajaran yang telah dipelajari.<sup>19</sup>

**b. Kekurangan Media *Card Sort***

- 1) Memerlukan persiapan, seperti pembuatan kartu-kartu media, dan dapat menyebabkan suasana kelas menjadi lebih ramai.
- 2) Kendala ini dapat dikurangi dengan persiapan yang matang, misalnya melalui pembuatan media, RPP, dan instrumen lain yang dibutuhkan, Selain itu, guru perlu memiliki keterampilan dalam mengendalikan siswa agar proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang diinginkan.<sup>20</sup>

**D. Pembelajaran Fiqih**

**1. Pengertian Pembelajaran Fiqih**

Secara bahasa, fiqih berarti mengerti atau memahami. Sedangkan menurut istilah, fiqih adalah ilmu yang berusaha memahami hukum-hukum yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Sunnah Nabi Muhammad SAW, yang diterapkan pada perbuatan manusia dewasa yang sehat akalnyanya dan berkewajiban melaksanakan hukum Islam.<sup>21</sup>

Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa fiqih adalah ilmu yang membahas hukum-hukum amaliyah atau praktis yang diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, di mana penetapan hukum

---

<sup>19</sup> Tryana Pipit Mulyah, Dyah Aminatun, Sukma Septian Nasution, Tommy Hastomo, Setiana Sri Wahyuni Sitepu, 'Pengembangan Media Pembelajaran Card Sort Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mtsn 2 Kota Kediri', *Journal GEEJ*, 7.2 (2020), 37–38.

<sup>20</sup> Erma Nur Hanifah, 'Penggunaan Metode Card Sort Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Pembelajaran IPS Kelas VIII E SMP Negeri 1 Majalengka', *JIPSINDO*, Vol. 5 No. (2018), 66–67.

<sup>21</sup> Nurhayati, 'Memahami Konsep Syariah, Fiqih, Hukum, Dan Ushul Fiqih', *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, Vol 2 No 2 (2018), 129.

didasarkan pada dalil-dalil yang sah. Dengan demikian, pembelajaran fiqh adalah proses pendidikan di sekolah yang melibatkan guru sebagai penyampai materi fiqh dan peserta didik, yang diarahkan untuk memperoleh pengetahuan mengenai hukum-hukum syariat terkait perilaku manusia secara praktis, dengan berlandaskan pada dalil-dalil atau sumber hukum yang benar.<sup>22</sup>

## 2. Tujuan Pembelajaran Fiqh

Tujuan pembelajaran fiqh merupakan salah satu aspek penting yang perlu diperhatikan dalam setiap kegiatan pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran fiqh itu sendiri.<sup>23</sup> Pembelajaran fiqh bertujuan agar siswa mampu mengenal, memahami, dan mengamalkan hukum Islam dalam ibadah pribadi maupun sosial. Tujuan ini didukung oleh tradisi pondok pesantren, meliputi kajian kitab klasik dan pembiasaan ibadah harian, seperti shalat berjamaah, zikir, doa, tadarus, shalat malam, shalat duha, sholawat, istighosah, serta penghormatan terhadap kiai dan ustaz. Landasan pembelajaran ini adalah paham Ahlusunah Waljamaah. Kendati demikian, kegiatan diniyah sore dan malam di asrama tidak memiliki dokumentasi tertulis, sehingga tujuan tersebut hanya diwariskan secara lisan.<sup>24</sup>

---

<sup>22</sup> Anang Ilham Ali, 'Strategi Pembelajaran Fiqh Masa Pandemi Covid-19 Dalam Pencapaian Kompetensi Dasar Siswa Di Madrasah Aliyah Darul Hikmah Pekanbaru', 2.4 (2021), 1147–52.

<sup>23</sup> Mukhamad Fathoni, 'Pembelajaran Fiqh Di Pesantren', *Sumatra Barat: Yayasan Pendidik Cendikia Muslim*, 2023, 67.

<sup>24</sup> Inddri risma Kurnia, *Implementasi Pembelajaran Fikih Berbasis Digital Di MTS Pembangunan UIN Jakarta*, 2024.

### **3. Karakteristik Pembelajaran Fiqih**

Mata pelajaran fiqih bersifat praktis, yang tercermin dari tujuan kurikulum pembelajaran, yaitu:

- 1) Kemampuan dalam menafsirkan Prinsip-prinsip hukum Islam meliputi ketentuan dan tata cara berhubungan dengan Allah (fikih ibadah) serta interaksi dengan manusia lain (fikih muamalah).
- 2) Menerapkan dan mengamalkan hukum-hukum Islam secara tepat, baik dalam pelaksanaan ibadah kepada Allah maupun dalam ibadah sosial.<sup>25</sup>

### **E. Materi Makanan Halal dan Haram**

Islam memerintahkan kepada pemeluknya untuk mengonsumsi makanan yang halal. Makanan akan memberikan dampak positif bagi jiwa dan raga.

#### **1. Pengertian Makanan-Minuman Halal**

Makanan halal merujuk pada makanan yang sesuai dengan ketentuan syariat Islam dan diperbolehkan untuk dikonsumsi. Adapun pengertian makanan yang baik adalah makanan yang bergizi yang bermanfaat bagi kesehatan tubuh. Makanan yang halal dan baik memiliki karakteristik seperti dapat membangkitkan nafsu makan, bersih, tidak menjijikkan, dan tidak bertentangan dengan ketentuan Al-Qur'an dan Hadis.

Perintah mengonsumsi makanan halal tercantum pada Q.S. Al-Baqarah ayat 168, sebagai berikut :

---

<sup>25</sup> Inddri risma Kurnia.

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

Artinya : “Wahai manusia, makanlah sebagian (makanan) di bumi yang halal lagi baik dan janganlah mengikuti langkah-langkah setan. Sesungguhnya ia bagimu merupakan musuh yang nyata.” (Q.S Al-Baqarah : 168)

Ayat diatas memerintahkan agar manusia mengonsumsi makanan halal yang ditegaskan dalam Al-Qur'an, yaitu bahwa manusia diperintahkan untuk memakan makanan yang halal dan baik. Makanan yang halal tidak hanya dilihat dari zatnya yang tidak diharamkan, tetapi juga dari cara memperolehnya yang sesuai dengan ketentuan syariat. Selain itu, makanan yang dikonsumsi juga harus memenuhi unsur *thayyib*, yaitu sehat, aman, serta tidak berlebihan dalam mengonsumsinya.

Makanan yang dimaksud merupakan segala sesuatu yang ada di bumi yang telah diciptakan oleh Allah untuk memenuhi kebutuhan seluruh manusia. Oleh karena itu, manusia diperbolehkan memanfaatkan berbagai sumber makanan yang tersedia selama tetap berada dalam batasan yang telah ditetapkan. Namun demikian, manusia juga diperingatkan agar tidak mengikuti langkah-langkah setan yang senantiasa menggoda dan menjerumuskan manusia untuk memenuhi kebutuhan jasmaninya dengan cara yang tidak sesuai dengan ketentuan Allah.

Setan selalu berusaha menipu manusia melalui berbagai cara, sehingga manusia harus senantiasa waspada terhadap godaan tersebut. Hal ini karena setan merupakan musuh yang nyata bagi manusia yang dapat menyesatkan dari jalan yang benar. Dengan demikian, mengonsumsi

makanan yang halal dan baik bukan hanya sekadar memenuhi kebutuhan fisik, tetapi juga merupakan bentuk ketaatan kepada Allah serta upaya menjaga diri dari pengaruh buruk yang dapat merusak kehidupan dan ibadah manusia.

Jenis-jenis makanan yang halal sangat banyak, adapun ketentuan makanan halal menurut syari'at Islam sebagai berikut :

- a. Semua makanan yang diperbolehkan menurut ketetapan Allah SWT maupun ajaran Nabi Muhammad SAW.
- b. Semua makanan yang bersih, sehat, dan tidak menjijikkan.
- c. Makanan yang aman dikonsumsi, tidak membahayakan tubuh maupun kondisi rohani.

Minuman halal adalah jenis minuman yang bersih, sehat, tidak mengandung najis, dan tidak merusak badan. Minuman yang halal sangat banyak jenisnya. Ketentuan minuman halal menurut syariat Islam sebagai berikut:

- a. Air yang jika diminum tidak merusak kesehatan jasmani dan rohani.
- b. Air yang tidak terkena najis.
- c. Segala jenis air yang aman dan tidak membahayakan bagi kehidupan manusia.
- d. Air atau cairan yang sifat memabukkannya telah hilang, misalnya arak yang telah berubah menjadi cuka.

## 2. Pengertian Makanan-Minuman Haram

Makanan haram merujuk pada makanan yang diharamkan oleh Allah SWT dan Rasul-Nya, karena makanan yang dilarang oleh agama biasanya membawa risiko atau bahaya. Dengan tidak memakan yang haram maka akan terhindar dari bahaya yang dapat ditimbulkannya.

Larangan mengonsumsi makanan haram tercantum di Al-Quran yakni pada surat Al-Baqarah ayat 173, sebagai berikut :

أَنَّمَا حَرَّمَ عَلَيْكُمُ الْمَيْتَةَ وَالدَّمَ وَلَحْمَ الْخِنزِيرِ وَمَا أُهْلَ بِهِ لِغَيْرِ اللَّهِ فَمَنْ اضْطُرَّ غَيْرَ بَاغٍ وَلَا عَادٍ فَلَا إِثْمَ عَلَيْهِ إِنَّ اللَّهَ غَفُورٌ رَّحِيمٌ

Artinya : “Sesungguhnya Dia hanya mengharamkan atasmu bangkai, darah, daging babi, dan (daging) hewan yang disembelih dengan (menyebut nama) selain Allah. Akan tetapi, siapa yang terpaksa (memakannya), bukan karena menginginkannya dan tidak (pula) melampaui batas, maka tidak ada dosa baginya. Sesungguhnya Allah Maha Pengampun lagi Maha Penyayang.” (Q.S Al-Baqarah : 173)

Larangan mengonsumsi makanan haram merupakan bagian penting dalam ajaran Islam yang bertujuan untuk menjaga kesucian diri, kesehatan, serta kualitas ibadah manusia. Dalam Al-Qur'an dijelaskan bahwa Allah telah menetapkan beberapa jenis makanan yang diharamkan, seperti bangkai, darah, daging babi, serta hewan yang disembelih tidak sesuai dengan syariat. Ketentuan ini menunjukkan bahwa tidak semua makanan yang tersedia boleh dikonsumsi, melainkan harus memenuhi aturan yang telah ditetapkan.

Selain itu, larangan ini tidak hanya berkaitan dengan zat makanan, tetapi juga mencakup cara memperolehnya. Makanan yang pada dasarnya

halal dapat menjadi haram apabila diperoleh dengan cara yang tidak dibenarkan, seperti melalui perbuatan yang melanggar syariat. Oleh karena itu, umat Islam dituntut untuk lebih selektif dan berhati-hati dalam memilih makanan.

Lebih lanjut, ajaran Islam juga menekankan pentingnya menjauhi perkara yang bersifat syubhat atau meragukan. Hal ini sebagaimana dijelaskan oleh Nabi Muhammad bahwa di antara yang halal dan haram terdapat perkara yang samar, sehingga sikap kehati-hatian sangat diperlukan agar tidak terjerumus ke dalam hal yang diharamkan. Dengan demikian, menghindari makanan haram merupakan bentuk ketaatan kepada Allah sekaligus upaya menjaga diri dari dampak negatif, baik dari segi kesehatan, akhlak, maupun keberkahan dalam kehidupan.

Berikut ini macam-macam makanan yang diharamkan menurut syariat Islam:

- a. Hewan yang mati tanpa disembelih (kecuali ikan dan belalang), darah, daging babi, dan hewan yang disembelih atas nama selain Allah SWT.
- b. Hewan yang mati tercekik, terpukul, terjatuh dan yang ditanduk oleh hewan lain.
- c. Semua makanan atau hewan yang kotor, keji dan najis.
- d. Makanan yang diperuntukkan bagi ritual penyembahan berhala atau sesajen untuk makhluk gaib.
- e. Semua makanan yang dapat merusak jiwa, akal, raga, akhlak dan akidah.

Minuman haram adalah segala jenis minuman yang tidak dipekenankan untuk dikonsumsi dalam syariat Islam. Suatu minuman dinyatakan haram karena mengandung mudarat serta menimbulkan bahaya bagi yang meminumnya. Minuman haram dapat merusak kesehatan manusia dan menyebabkan peminumnya mendapat dosa.

Beberapa jenis minuman yang diharamkan oleh agama Islam sebagai berikut:

a. Minuman yang memabukkan

Semua minuman yang memabukkan hukumnya adalah haram, baik banyak maupun sedikit, baik meminumnya menjadi mabuk atau tidak. Contoh minuman yang memabukkan yaitu tuak dan khamr.

b. Minuman yang terkena najis

Semua jenis air yang terkena najis hukumnya adalah haram. Seperti air diminum yang ada najis didalamnya.

c. Minuman yang didalamnya mengandung racun

Semua air yang mengandung racun hukumnya haram, karena membahayakan kesehatan dan keselamatan jiwa.

3. Hikmah Mengonsumsi Makanan Halal dan Menghindari Makanan Haram

a. Hikmah Mengonsumsi Makanan Halal

- 1) Mendapatkan keberkahan hidup. Makanan halal membawa keberkahan dalam kehidupan, sehingga aktivitas sehari-hari menjadi lebih baik dan bernilai ibadah.
- 2) Ibadah lebih mudah diterima. Makanan yang halal dan baik berpengaruh pada diterimanya amal ibadah kepada Allah.

- 3) Menjaga kesehatan tubuh. Makanan halal umumnya bersih, sehat dan aman dikonsumsi sehingga baik untuk tubuh.
  - 4) Menjaga kesucian hati dan akhlak. Mengonsumsi makanan halal dapat membentuk perilaku yang baik serta menjauhkan dari perbuatan buruk.
  - 5) Terhindar dari dosa. Dengan memilih makanan halal, seseorang terhindar dari hal-hal yang dilarang dalam ajaran Islam.
  - 6) Menumbuhkan sikap hati-hati (*wara'*). Membiasakan diri memilih yang halal melatih sikap berhati-hati dalam kehidupan.
- b. Hikmah Menghindari Makanan Haram
- 1) Menjaga ketaatan kepada Allah. Menghindari makanan haram merupakan bentuk kepatuhan terhadap perintah Allah.
  - 2) Menjaga kesucian diri (lahir dan batin). Terhindar dari sesuatu yang kotor dan dilaran dalam syariat.
  - 3) Ibadah lebih diterima. Makanan yang halal berpengaruh pada diterimanya amal ibadah.
  - 4) Menjaga kesehatan tubuh. Banyak makanan haram yang berpotensi membahayakan kesehatan.
  - 5) Menjauhkan diri dari dosa. Menghindari makanan haram berarti menjauhi perbuatan yang dilarang.
  - 6) Menjaga akhlak dan perilaku. Apa yang dikonsumsi dapat mempengaruhi sikap dan kepribadian seseorang.
  - 7) Mendapat ketenangan hati. Tidak ada rasa ragu atau bersalah jika tidak mengonsumsi makanan haram.

#### **4. Dampak Mengonsumsi Makanan dan Minuman Halal dan Haram**

##### **a. Dampak Positif mengonsumsi makanan-minuman halal**

- 1) Meningkatkan ketakwaan kepada Allah Swt.
- 2) Memiliki akhlakul karimah, karena makanan dan minuman yang halal akan mempengaruhi akhlak manusia yang terpuji.
- 3) Manusia akan terjaga dari akhlak tercela dengan tidak mengonsumsi makanan dan minuman yang haram.
- 4) Dapat terhindar dari perbuatan maksiat.
- 5) Menyegarkan dan menyehatkan jasmani dan rohani.
- 6) Meningkatkan rasa syukur kepada Allah atas nikmat makanan dan minuman yang halal dan penuh keberkahan.

##### **b. Dampak negatif mengonsumsi makanan-minuman haram**

- 1) Mudah mengganggu orang lain dan lingkungan sekitar.
- 2) Menghalangi tidak mengingat Allah Swt. Dan sulit melaksanakan ibadah.
- 3) Memakan bangkai berarti memakan daging yang busuk karena terdapat penyakit yang dapat berakibat buruk bagi orang yang mengonsumsinya.
- 4) Meminum minuman haram dapat susunan saraf pada otak.
- 5) Dapat merusak keimanan, Amal ibadahnya tidak akan diterima, dan doanya tidak akan dikabulkan oleh Allah SWT.
- 6) Dapat merusak jiwa dan akal serta merusak sel-sel otak, seperti kecerdasan menurun, semangat menurun, wajah pucat dan mata merah, cenderung lupa dan melakukan hal-hal negatif.

## **F. Karakteristik Siswa Kelas 6**

Karakteristik siswa kelas 6 sekolah dasar tergolong dalam kelompok kelas rendah. Pada tahap ini, para siswa cenderung berpikir secara konkret dan realistis, yaitu berdasarkan pengalaman serta objek yang ada dilingkungan sekitar mereka. Hanya perlu diperhatikan oleh guru kelas adalah siswa pada tahap operasional konkret sangat memerlukan benda-benda nyata sebagai alat bantu untuk mengembangkan kemampuan intelektual mereka. Oleh karena itu, pendidik sebaiknya mengaitkan konsep yang dipelajari dengan objek-objek konkret yang terdapat di lingkungan sekitar siswa.<sup>26</sup>

Berdasarkan wawancara dengan guru Fiqih kelas 6 di MI Hidayatul Muta'alimin, ditemukan bahwa para siswa berada dalam fase operasional konkret. Ini berarti mereka kesulitan memahami konsep abstrak, termasuk materi makanan halal dan haram. Hal ini terlihat dari kurangnya fokus siswa, yang disebabkan oleh ketiadaan objek nyata yang bisa mereka lihat dan sentuh secara langsung.

## **G. Pemahaman Siswa**

### **1. Pengertian Pemahaman Siswa**

Pemahaman dapat diartikan sebagai kemampuan siswa untuk menyampaikan kembali materi yang dipelajari dengan menggunakan ungkapan atau bahasanya sendiri.<sup>27</sup>

---

<sup>26</sup> Lulut dan Diana Endah Handayani Sugiarti, 'Pengembangan Media Pokari Pokabu (Pop-up Dan Kartu Ajaib Pengelompokkan Tumbuhan) Untuk Siswa Kelas III SD/MI', *Jurnal Pendidikan Guru MI* 4.1, 2017, 109.

<sup>27</sup> Amananti, IV.

Benyamin S. Bloom menyatakan bahwa pemahaman merupakan kemampuan untuk menginterpretasikan atau mengulang informasi dengan menggunakan kata-kata sendiri.<sup>28</sup> Sedangkan Anas Sudijono menjelaskan bahwa pemahaman adalah kemampuan individu untuk memahami sesuatu setelah informasi tersebut diketahui dan diingat. Peserta didik dianggap memahami materi apabila mampu memberikan penjelasan atau uraian yang rinci dengan menggunakan bahasa sendiri.<sup>29</sup>

Dari uraian tersebut, pemahaman dapat dipahami sebagai kemampuan peserta didik, yang dapat diamati melalui penyusunan item tes, misalnya tes berbentuk gambar atau tes objektif dengan tipe pilihan ganda dan benar-salah.<sup>30</sup>

Dalam Taksonomi Bloom revisi oleh Lorin W. Anderson dan David R. Krathwohl, indikator pemahaman meliputi :

a. Menafsirkan (*Interpreting*)

Kemampuan mengubah informasi dari satu bentuk ke bentuk lain.

b. Mencontohkan (*Exemplifying*)

Kemampuan memberikan contoh dari suatu konsep.

c. Mengklasifikasikan (*Classifying*)

Kemampuan mengelompokkan informasi berdasarkan kategori.

d. Merangkung (*Summarizing*)

Kemampuan menyusun inti atau pokok-pokok informasi.

---

<sup>28</sup> Djaali.

<sup>29</sup> Sudijono.

<sup>30</sup> Amananti, IV.

e. Menyimpulkan (*Inferring*)

Kemampuan menarik kesimpulan dari informasi yang diperoleh.

f. Membandingkan (*Comparing*)

Kemampuan menemukan persamaan dan perbedaan antar konsep.

g. Menjelaskan (*Explaining*)

Kemampuan menjelaskan hubungan sebab-akibat atau proses suatu konsep.<sup>31</sup>

## 2. Faktor yang Mempengaruhi Pemahaman Siswa

Prestasi siswa dalam belajar matematika dipengaruhi oleh sejumlah faktor. Ngalm Purwanto menyatakan bahwa keberhasilan belajar bergantung pada berbagai faktor yang terbagi menjadi dua kategori, yaitu:

- 1) Faktor internal peserta didik, yang dikenal sebagai faktor individu, mencakup kematangan atau perkembangan, tingkat kecerdasan, pengalaman latihan, motivasi, dan karakteristik pribadi.
- 2) Faktor yang berasal dari lingkungan luar individu disebut faktor sosial, yang meliputi kondisi keluarga atau rumah tangga, peran guru dan metode pengajarannya, sarana atau alat pembelajaran, lingkungan sekitar, kesempatan yang tersedia, serta motivasi sosial.<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> Iil Dwi Lactona and Eko Agus Cahyono, 'Konsep Pengetahuan ; Revisi Taksonomi Bloom', *Enfermeria Ciencia*, 2.4 (2024), 241–57

<<https://ejournal.abdiamanah.or.id/index.php/ec/article/view/64/62>>.

<sup>32</sup> Helma Fuadatum Mu'alimah, 'Analisis Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Mata Pelajaran Matematika Ditinjau Dari Kecemasan Belajar Siswa Kelas 4 SDN 3 Sawoo Ponorogo', 2025.