

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Penelusuran Penelitian Terdahulu**

Hasil-hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan kajian ini sangat perlu dipaparkan. Penelitian terdahulu dimaksudkan untuk menghindari pengulangan penelitian yang sama. Pemaparan hasil penelitian terdahulu yang relevan peneliti jelaskan dibawah ini sebagai berikut:

Skripsi dari Dwi Nur Hidayat pada tahun 2015. Adapun tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui keaktifan dan hasil belajar siswa kelas 5 Ponorogo pada mata pelajaran aqidah kelas dengan menerapkan strategi *cooperative script* dan *crossword puzzle*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan strategi *cooperative script* dan *crossword puzzle* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas 5 MI Ma'arif ngrumpit Ponorogo pada mata pelajaran Akidah Akhlak.<sup>18</sup> Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode kualitatif. Selain itu, penelitian

---

<sup>18</sup> Dwi Nur Hidayat, "Upaya meningkatkan antusiasme belajar siswa Melalui strategi mind mapping dan Crossword puzzle dalam mata pelajaran akidah akhlak pokok bahasan Asmaul Husna kelas 10 di MA YPIP panjang jenangan Ponorogo," *SKRIPSI, Fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan, Sekolah tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Ponorogo*, 2015, 7–9.

ini mengambil subjek siswa MI, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengambil subjek siswa MTS.

Skripsi dari Ani Ristiana pada tahun 2017. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan proses pembelajaran menggunakan strategi *mind mapping* dan *crossword puzzle* untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak pokok bahasan asmaul husna kelas 10 di Madrasah Aliyah YPIP Panjeng Jenangan Ponorogo. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas.<sup>19</sup> Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan strategi *mind mapping* dan *crossword puzzle* dapat meningkatkan antusiasme belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak pokok bahasan asmaul husna kelas 10 MA YPIP Panjeng Jenangan Ponorogo. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian ini meneliti tentang antusiasme belajar siswa, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti lebih meneliti kepada hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode kualitatif.

Artikel jurnal dari Pancahadi Siswasusila, pada tahun 2017. Adapun tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan implementasi *cooperative learning* melalui strategi *crossword puzzle* dalam meningkatkan motivasi belajar mata pelajaran PAI kelas 5 SDN jombatan 1 Kabupaten Jombang.

---

<sup>19</sup> Ani Ristiana, "Upaya meningkatkan antusiasme belajar siswa melalui strategi *mind mapping* dan *Crossword puzzle* dalam mata pelajaran akidah akhlak pokok bahasan Asmaul Husna kelas 10 di MA YPIP panjeng jenangan Ponorogo," *SKRIPSI, Fakultas tarbiyah dan ilmu keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo*, Juni 2017, 7.

metode yang digunakan penelitian ini adalah Penelitian tindakan kelas (PTK). Dari hasil penelitian ini ini dijelaskan bahwa implementasi *cooperative learning* melalui strategi *crossword puzzle* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Hal ini dapat dilihat dari antusiasme siswa dalam mengerjakan teka-teki berkelompok pada mata pelajaran PAI tentang nama-nama kitab Allah, dan pembelajaran yang tadinya kaku menjadi lebih hidup karena melibatkan siswa secara langsung dalam pembelajaran tidak hanya mendengar melihat dan mengerjakan soal.<sup>20</sup> Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah dalam penelitian ini berfokus kepada motivasi belajar siswa sedangkan penelitian yang peneliti lakukan berfokus pada hasil belajar siswa, selain itu penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan metode kualitatif.

Artikel jurnal dari Alfira Ramadani, pada tahun 2019. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *Crossword puzzle* berbasis aplikasi *puzzle Maker* terhadap hasil belajar biologi konsep kingdom animalia pada siswa kelas 10 SMA Negeri 5 Maros. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Hasil dari penelitian ini ialah terdapat pengaruh metode pembelajaran terhadap

---

<sup>20</sup> Siswasusila, "Implementasi Cooperative Learning Melalui Strategi Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas 5," 89.

hasil belajar biologi pada siswa.<sup>21</sup> Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian ini menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menggunakan metode kualitatif, selain itu penelitian ini berfokus pada materi biologi maka penelitian yang peneliti lakukan berfokus pada materi Akidah Akhlak.

Artikel jurnal dari Sri Maya dan Nurhidayah pada tahun 2020. Adapun Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui pengaruh Penerapan metode pembelajaran *crossword puzzle* berbasis aplikasi *puzzle maker* terhadap hasil belajar mahasiswa pendidikan biologi Universitas Muslim Maros pada konsep kingdom animalia. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Pada penelitian ini hasil penelitian menunjukkan bahwa Penerapan metode pembelajaran *Crossword puzzle* berbasis aplikasi *puzzle Maker* terjadi peningkatan hasil belajar Mahasiswa Pendidikan biologi Universitas Muslim Maros pada konsep kingdom animalia.<sup>22</sup> Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian ini menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menggunakan metode kualitatif, selain itu penelitian ini berfokus pada materi biologi maka penelitian yang peneliti lakukan berfokus pada Materi Akidah Akhlak.

---

<sup>21</sup> Alfira Ramadani, "Pengaruh penerapan metode pembelajaran Crossword puzzle berbasis aplikasi puzzle maker terhadap hasil belajar biologi konsep kingdom animalia pada siswa kelas X SMA Negeri 5 Maros," *Jurnal Binomial : Jurnal Pendidikan Biologi* 2, no. 2 (2019): 12.

<sup>22</sup> Sri Maya dan Nurhidayah Nurhidayah, "Pengaruh penerapan metode pembelajaran Crossword puzzle berbasis aplikasi puzzle maker terhadap hasil belajar mahasiswa," *Jurnal Biotek* 8, no. 2 (31 Desember 2020): 166, <https://doi.org/10.24252/jb.v8i2.16209>.

Skripsi dari Sofwan Hadi pada tahun 2020. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih dengan menggunakan metode pembelajaran *crossword puzzle* di MTS Nururrodhiah Kota Jambi. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan instrumen pengumpulan data meliputi wawancara observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian dalam penelitian ini dijelaskan bahwa metode pembelajaran *crossword puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas 8 A di MTS Nururrodhiah Kota Jambi.<sup>23</sup> Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian ini terfokus pada materi pelajaran fiqih sedangkan penelitian yang peneliti lakukan berfokus pada materi Akidah Akhlak. Pada perbedaan yang lain, penelitian ini menggunakan metode Penelitian tindakan kelas sedangkan dalam penelitian yang peneliti lakukan menggunakan metode kualitatif.

## **B. Landasan Teori**

### **1. Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle***

#### **a. Definisi Metode Pembelajaran *Crossword Puzzle***

Secara etimologis istilah metode berasal dari bahasa Yunani yaitu *metodos*. Kata ini terdiri dari dua suku kata yaitu “metha” yang berarti melewati dan *hodos* yang berarti jalan atau cara. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia metode adalah cara yang teratur dan terpikir baik-baik

---

<sup>23</sup> Sofwan Hadi, “Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle dalam meningkatkan hasil belajar Fiqih kelas VIII Di Mts Nurrodhiyah Kota Jambi,” *SKRIPSI, Fakultas Tarbiyah dan ilmu keguruan, UIN Sulthan Thaha saifudin Jambi*, 2020, 8.

untuk mencapai maksud.<sup>24</sup> Menurut Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetyo, metode pembelajaran adalah suatu pengetahuan tentang cara-cara mengajar yang di pergunakan oleh seorang guru atau instruktur.<sup>25</sup>

Menurut Nana Sudjana yang dikutip oleh Effiyati Prihatini dalam jurnalnya dikatakan bahwa metode pembelajaran ialah cara yang dipergunakan guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Yang dimaksud disini bahwa metode merupakan sebuah cara yang digunakan guru mata pelajaran dalam menyampaikan materi ajar kepada siswanya. Metode pembelajaran tersebut harus disesuaikan dengan kebutuhan dan pokok bahasan yang diajarkan.<sup>26</sup>

Menurut M. Sobri Sutikno oleh nana sudjana menyatakan, “Metode pembelajaran adalah cara-cara menyajikan materi pelajaran yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses pembelajaran pada diri siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan”. Tujuan yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran tentu adalah tingkat keberhasilan dari pembelajaran tersebut.<sup>27</sup>

Berdasarkan pengertian yang telah dikemukakan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah suatu cara, jalan,

---

<sup>24</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2007), 625.

<sup>25</sup> Abu Ahmadi dan Joko Tri Prasetya, *Strategi Belajar Mengajar Untuk Tarbiyah Komponen MKDK* (Bandung: Pustaka Setia, 2005), 52.

<sup>26</sup> Effiyati Prihatini, “Pengaruh Metode Pembelajaran dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar IPA,” *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 7, no. 2 (25 September 2017), <https://doi.org/10.30998/formatif.v7i2.1831>.

<sup>27</sup> Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008), 88.

sistem, dalam menyampaikan bahan pelajaran dari seorang guru kepada siswa untuk dapat menguasai bahan pelajaran-pelajaran yang akhirnya akan tercapai tujuan pembelajaran yang diberikan dari seorang instruktur atau seorang guru..

Sedangkan *Crossword puzzle* adalah sebuah metode pembelajaran berbasis teka teki silang yang berisi serangkaian kotak kotak kosong yang didesain sedemikian rupa yang harus diisi oleh siswa dg menjawab pertanyaan yang terkait.<sup>28</sup> Menurut Zaini, metode *crossword puzzle* merupakan metode yang dapat digunakan sebagai pembelajaran yang baik dan menyenangkan yang melibatkan partisipasi anak didik sejak kegiatan pembelajaran.<sup>29</sup>

Peserta didik diajak untuk turut serta dalam semua proses pembelajaran, tidak hanya mental akan tetapi juga melibatkan fisik, dengan ini para peserta didik akan merasakan suasana yang lebih menyenangkan sehingga hasil belajar dapat di maksimalkan. Menurut Silberman, metode *crossword puzzle* adalah salah satu proses mencurahkan gagasan beberapa istilah atau nama-nama kunci yang akan berkaitan dengan pelajaran studi yng telah anda sediakan.<sup>30</sup>

Selain itu menurut Melvin Silberman, metode *crossword puzzle* adalah metode pembelajaran untuk meninjau ulang (review) materi materi yang sudah di sampaikan. Peninjau ini berguna untuk

---

<sup>28</sup> Munir, *Permainan Crossword Puzzle*, 2005, 9.

<sup>29</sup> Zaini, *Permainan Crossword Puzzle*, 6.

<sup>30</sup> Silberman, *Active learning : 101 cara belajar siswa aktif*, 77–78.

memudahkan peserta didik dalam mengingat ingat kembali materi apa yang telah disampaikan, sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan.

Fungsi kegunaan dari teka-teki silang itu sendiri yaitu membangun saraf saraf otak yang memberi efek menyegarkan ingatan karena di biasakan untuk terus menerusan belajar dengan santai, karena belajar dengan santai inilah yang dapat membuat siswa lebih paham dan mudah masuk dalam ingatan siswa sehingga siswa tidak mudah lupa dengan materi yang sudah diajarkan.<sup>31</sup>

Jadi, dari pengertian diatas metode *crossword puzzle* adalah suatu cara, jalan, sistem, dalam menyampaikan bahan pelajaran dengan menggunakan media teka teki silang yang berisikan kotak kotak kosong, yang harus diisi oleh siswa sesuai jawaban dalam pertanyaan yang disediakan

b. Macam-macam metode *Crossword puzzle*

Metode *crossword puzzle* memiliki 2 macam, yaitu *offline*, dan *online*.

Penjelasannya sebagai berikut

- a. *Crossword puzzle offline*, merupakan sebuah metode pembelajaran aktif menggunakan media clue teka teki silang yang harus dijawab siswa sesuai jumlah kotak kotak yang tersedia dan dilaksanakan secara langsung (tatap muka).<sup>32</sup>

---

<sup>31</sup> Zaini, *Permainan Crossword Puzzle*, 15.

<sup>32</sup> Zaini.

b. *Crossword puzzle online*, merupakan sebuah metode pembelajaran aktif menggunakan media clue teka teki silang yang harus dijawab siswa sesuai jumlah kotak kotak yang tersedia dan dilaksanakan secara tidak langsung (daring) menggunakan website untuk membantu pelaksanaannya.<sup>33</sup>

c. Kegunaan metode *Crossword Puzzle*

Adapun kegunaan metode pembelajaran *crossword puzzle*<sup>34</sup> yaitu

1) Sebagai alat evaluasi belajar

Strategi pembelajaran *crossword puzzle* berguna sekali sebagai alat evaluasi belajar bagi guru dan siswa. Untuk guru, strategi pembelajaran *crossword puzzle* berguna sebagai pengukur untuk sejauh mana guru berhasil atau tidaknya di dalam memberikan materi ajar dan bagi siswa berguna untuk mengetahui sampai sejauh mana pemahamannya tentang materi ajar yang telah diberikan oleh guru.

2) Sebagai daya ingat

Metode pembelajaran ini dapat berguna untuk membangkitkan kembali daya pikir siswa.

3) Media pembelajaran

---

<sup>33</sup> Ramadani, "Pengaruh penerapan metode pembelajaran *Crossword puzzle* berbasis aplikasi puzzle maker terhadap hasil belajar biologi konsep kingdom animalia pada siswa kelas X SMA Negeri 5 Maros."

<sup>34</sup> Siswasusila, "Implementasi Cooperative Learning Melalui Strategi *Crossword Puzzle* Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas 5."

Metode ini mampu memberikan nuansa yang menarik dalam proses belajar mengajar, karena metode ini dapat di jadikan media pembelajaran alternatif untuk dapat memberikan nuansa pembelajaran yang aktif.

- 4) Metode ini dapat berfungsi untuk menumbuh kembangkan kekreatifitasan seseorang khususnya siswa di dalam proses belajar mengajar.

d. Langkah-langkah penerapan metode *Crossword puzzle offline* dan *Online*

Zaini dalam bukunya menyatakan beberapa langkah pembelajaran metode *crossword puzzle* sebagai berikut<sup>35</sup>:

- 1) *Pertama*, Tulislah kata-kata kunci, terminologi atau nama-nama yang berhubungan dengan materi pelajaran yang telah anda berikan.
- 2) *Kedua*, Buatlah kisi-kisi yang dapat diisi dengan kata-kata yang telah dipilih (seperti dalam teka-teki silang).
- 3) *Ketiga*, Buat pertanyaan-pertanyaan yang jawabannya adalah kata-kata yang telah dibuat atau dapat juga hanya membuat pernyataan-pernyataan mengarah kepada kata-kata tersebut.
- 4) *Keempat*, Bagikan teka-teki ini kepada peserta didik. Bisa individu atau kelompok.
- 5) *Kelima*, Batasi waktu mengerjakan.

---

<sup>35</sup> Zaini, *Permainan Crossword Puzzle*.

6) *Keenam*, Beri hadiah kepada kelompok atau individu yang mengerjakan paling cepat dan benar

Sedangkan secara *online*, menurut Novi Nur Hasanah langkah-langkah membuat *crossword puzzle* atau teka-teki silang secara *online* pada *puzzle maker* sebagai berikut<sup>36</sup>:

- 1) Buka halaman aplikasi online pembuat teka-teki silang di *Teacher's Corner*
- 2) Akan muncul tampilan halaman website *Teacher's Corner* pada page aplikasi *online* pembuat teka-teki Silang.
- 3) Masukkan judul anda.
- 4) Masukkan instruksi khusus anda (jika diinginkan).
- 5) Masukkan kata-kata anda di kolom kiri.
- 6) Letakkan petunjuk yang sesuai di kolom kanan.
- 7) Pilih font yang anda inginkan.
- 8) Klik pada tombol "*Make Crossword Puzzle*" berwarna hijau.
- 9) Anda kemudian dapat menambahkan gambar, warna dan mengubah ukuran teka-teki silang dengan opsi di menu biru (halaman berikutnya).
- 10) Anda kemudian dapat mencetak, atau mengonversi gambar anda ke PDF atau file gambar (untuk digunakan dalam Word).

e. Kelemahan menggunakan Metode *crossword puzzle*

---

<sup>36</sup> Ramadani, "Pengaruh penerapan metode pembelajaran Crossword puzzle berbasis aplikasi puzzle maker terhadap hasil belajar biologi konsep kingdom animalia pada siswa kelas X SMA Negeri 5 Maros."

Kelemahan dari metode *crossword puzzle* dalam pembelajaran sebagai berikut<sup>37</sup> :

- 1) Setiap jawaban teka teki silang hurufnya ada yang berkesinambungan jadi siswa merasa bingung apabila tidak bisa menjawab salah satu soal dan itu akan berpengaruh pada jawaban siswa yang hurufnya berkaitan dengan soal yang siswa tidak bisa menjawab.
- 2) Metode ini hanya bisa dilakukan di akhir pembelajaran untuk melakukan evaluasi mengetahui sejauh mana pemahaman siswa setelah melakukan pembelajaran

f. Kelebihan *Crossword puzzle*

Kelebihan dari metode *crossword puzzle* dalam pembelajaran sebagai berikut<sup>38</sup> :

- 1) Metode ini sangat fleksibel, baik digunakan dalam pembelajaran *offline* maupun *online*
- 2) Melalui metode *crossword puzzle* siswa sedikit banyak telah memunculkan semangat belajar dan rasa percaya diri pada setiap siswa. Karena strategi ini dapat memacu diri siswa untuk lebih menggali konsep-konsep materi yang diajarkan sehingga menghasilkan rasa keingintahuan dan rasa percaya diri yang tinggi

---

<sup>37</sup> Hadi, "Penerapan Metode Pembelajaran Crossword Puzzle dalam meningkatkan hasil belajar Fiqih kelas VIII Di Mts Nurroddiyah Kota Jambi."

<sup>38</sup> Siswasusila, "Implementasi Cooperative Learning Melalui Strategi Crossword Puzzle Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas 5."

- 3) Siswa belajar lebih menggali potensi yang ada pada dirinya, selain itu siswa juga belajar untuk menghargai kelebihan dan kekurangan masing-masing.
- 4) Metode ini mampu meningkatkan aktivitas dan kreatifitas siswa dalam bentuk interaksi, baik antara siswa dengan guru maupun antara siswa dengan siswa lainnya. Bahkan interaksi ini lebih didominasi oleh interaksi antara siswa dengan siswa sedangkan guru hanya bersifat sebagai moderator saja.
- 5) Metode ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan yang pada akhirnya diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa
- 6) Sifat kompetitif yang ada dalam permainan *crossword puzzle* dapat mendorong peserta didik berlomba-lomba untuk maju.

## **2. Pembelajaran Daring**

### **a. Pengertian Pembelajaran Daring**

Pembelajaran daring yaitu program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang luas dan massif. Dengan menggunakan jaringan, pembelajaran bisa dilaksanakan secara massif dengan peserta didik yang tidak terbatas. Pembelajaran daring bisa saja dilaksanakan dan diikuti secara berbayar bahkan gratis.<sup>39</sup>

---

<sup>39</sup> Nunu Mahnun, "Implementasi Pembelajaran Online Dan Optimalisasi Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Online Di Perguruan Tinggi Islam Dalam Mewujudkan *World Class University*," *Jurnal IJEM* 1, no. 1 (2018): 8.

Pembelajaran daring juga bias disebut dengan kegiatan pembelajaran *e-learning* sesungguhnya frase yang terdiri dari dua kata yakni “E” dan “*Learning*”. E dari kepanjangan dari kata “*Electronic*” selanjutnya disingkat “E”, dan kata “*Learning*” dalam Bahasa Indonesia artinya pembelajaran. Sehingga dalam bahasa yaitu pembelajaran melalui prantara atau memakai alat elektronik antara lain pemakaian komputer, pemakaian CD pembelajaran dan infokus serta pembelajaran multimedia.<sup>40</sup>

Adapun menurut Munir, mengemukakan bahwa seluruh jenis media yang memanfaatkan perangkat elektronik dinamakan dengan *e-learning*, sebagai contoh pemakaian LCD ketika presentasi televisi, *powerpoint*, radio, HP, dan lain-lain. Namun, sesuai dengan definisi istilah dan penggunaannya saat ini, *e-learning* hanya mengacu pembelajaran berbasis *online* dengan memanfaatkan perangkat komputer atau sejenisnya yang terkoneksi ke jaringan internet.<sup>41</sup>

b. Macam-macam pembelajaran daring

1) Metode *E-Learning*

*E-learning* yaitu sebuah proses pembelajaran yang berbasis elektronik. Salah satu media yang digunakan adalah jaringan computer. *E-learning* juga diartikan sebagai pembelajaran jarak jauh yang menggunakan teknologi komputer atau biasanya disebut

---

<sup>40</sup> I Wayan Eka Santika, “Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring,” *Journal Indonesian Values and Character Education* 3, no. 1 (2020): 12.

<sup>41</sup> Rinaldi Munir, *Permainan Crossword Puzzle* (Jakarta: Cipta Karya, 2005), 35.

internet. *E-learning* merupakan proses instruksi atau pembelajaran yang melibatkan penggunaan peralatan elektronik dalam menciptakan, membantu perkembangan, menyampaikan, menilai dan memudahkan suatu proses belajar mengajar dimana pelajar sebagai pusatnya serta dilakukan secara interaktif kapanpun dan dimanapun.<sup>42</sup>

## 2) *Mobile Learning*

*Mobile Learning* merupakan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi telepon seluler. Kehadiran *Mobile Learning* ditujukan sebagai pelengkap pembelajaran serta memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari materi yang kurang di kuasai dimanapun dan kapanpun. Para siswa masih banyak yang menggunakan laptop atau bukan manual untuk menunjang pelajaran pembelajaran disekolah. Dengan menggunakan laptop sebagai media pembelajaran akan menyulitkan siswa membawa perangkat tersebut karena berat dan terkesan repot. Melihat potensi ini, pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan telepon seluler adalah dengan membuat *Mobile Learning* yang ditujukan untuk semua telepon seluler yang berplatform android.<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup> Abd. Aziz Ardiansyah dan Nana Nana, "Peran Mobile Learning sebagai Inovasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran di Sekolah," *Indonesian Journal Of Educational Research and Review* 3, no. 1 (2 April 2020): 47, <https://doi.org/10.23887/ijerr.v3i1.24245>.

<sup>43</sup> Ardiansyah dan Nana.

### 3) *Quantum Learning*

*Quantum Learning* yaitu kiat, petunjuk strategi dan seluruh proses belajar yang dapat mempertajam pemahaman dan daya ingat serta membuat belajar sebagai suatu proses yang menyenangkan dan bermanfaat. *Quantum Learning* merupakan suatu pembelajaran yang mempunyai misi utama untuk mendesain suatu proses belajar yang menyenangkan yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa. Interaksi-interaksi ini yang mencakup unsur-unsur untuk belajar yang mempengaruhi kesuksesan siswa.<sup>44</sup>

#### c. Karakteristik Pembelajaran Daring

Dalam I Wayan Eka Santika, Pembelajaran Daring mempunyai berbagai karakteristik antara lain:<sup>45</sup>

- a. Menuntut pembelajar secara mandiri untuk membangun dan menciptakan pengetahuan (*Constructivism*)
- b. Adanya kolaborasi antar pembelajar dalam membangun pengetahuannya dan memecahkan permasalahan bersama (*Social Constructivisme*)
- c. Pembentukan komunitas pembelajar (*Community Of Learners*)
- d. Pemanfaatan media laman (*Website*) yang bisa diakses melalui internet, pembelajaran berbasis komputer, kelas digital dan kelas virtual

---

<sup>44</sup> Ardiansyah dan Nana.

<sup>45</sup> Santika, "Pendidikan Karakter pada Pembelajaran Daring."

e. Interaktivitas, aksesibilitas, kemandirian dan pengayaan.

d. Kelebihan dan kekurangan Pembelajaran Daring

Dalam I Wayan Eka Santika, kelebihan pembelajaran daring antara lain<sup>46</sup> :

- 1) Interaksi pembelajaran meningkat
- 2) Memudahkan interaksi pembelajaran dari mana saja dan kapan saja
- 3) Memiliki jangkauan yang sangat luas
- 4) Pembelajaran tidak memerlukan ruang kelas, karena proses pembelajaran berlangsung dari rumah atau jarak jauh
- 5) Peserta didik tidak perlu tatap muka secara langsung di depan kelas, karena yang digunakan adalah fasilitas *handphone* dengan internet.

Dibalik kelebihan pembelajaran daring pasti memiliki kekurangan didalamnya, menurut Santika kekurangan tersebut yaitu

- 1) Kurangnya interaksi antara guru dan siswa
- 2) Keterbatasan metode yang dapat digunakan
- 3) Jaringan data yang sering terganggu dan kurang stabil
- 4) Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi

### 3. Pembelajaran Akidah Akhlak

a. Pengertian Pembelajaran Akidah Akhlak

Mata pelajaran Akidah Akhlak ini merupakan cabang dari pendidikan agama islam. Menurut Zakiyah Darajat, Pendidikan

---

<sup>46</sup> Santika.

Agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh. Kemudian menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.<sup>47</sup> Adapun pengertian pembelajaran adalah proses, cara perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup yang belajar. Pembelajaran dalam proses pendidikan adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Ruang lingkup pembelajaran dapat terjadi pada setiap waktu, keadaan, tempat atau lingkungan dan cakupan materi, termasuk dalam hal ini mata pelajaran Akidah Akhlak yang diajarkan.<sup>48</sup>

Kata “akidah” berasal dari bahasa arab, yang berarti “*ma’uqida ‘alaihi al-qolb wa al-dlomir*”,<sup>49</sup> yakni sesuatu yang ditetapkan diyakini oleh hati dan perasaan (hati nurani); dan berarti “*matadayyana bihi alinsan wa i’tiqoduhu*” yakni sesuatu yang dipegangi dan diyakini (kebenarannya) oleh manusia.

Aqidah dilihat dari segi bahasa berarti “ikatan”. Aqidah seseorang, artinya “ikatan seseorang dengan sesuatu”. Kata aqidah

---

<sup>47</sup> Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi (Konsep Implementasi Kurikulum 2004)*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), 130.

<sup>48</sup> M. Hidayat Ginanjar, *Pembelajaran Akidah Akhlak dan Korelasinya dengan Peningkatan Ahlak Al-Karimah Peserta Didik*(Jurnal Edukasi Islam Jurnal Pendidikan Islam Vol. 06 No.12, Juli 2017),7.

<sup>49</sup> Lowis Ma’luf, *Al-Munjid Fil al-Lughah wa al-Alam*, (Beirut-Lebanon: Al Maktabah Al Syarqiyah, 1986), 519.

juga berasal dari bahasa Arab yaitu *Aqodaya 'qudu-aqidatan*.<sup>50</sup> Akidah merupakan perbuatan hati, yaitu kepercayaan hati dan pbenarannya kepada sesuatu. Ada juga ahli yang mendefinisikan bahwa akidah ialah kesimpulan pandangan atau kesimpulan ajaran yang diyakini oleh hati seseorang.<sup>51</sup> Dengan demikian secara etimologis, akidah adalah kepercayaan atau keyakinan yang benar menetap dan melekat dihati manusia.

Secara terminologi menurut Hasan Al-Bana, *aqoid* bentuk jamak dari akidah adalah beberapa perkara wajib yang diyakini kebenarannya oleh hati, mendatangkan ketentraman jiwa, yang menjadi keyakinan yang tidak bercampur sedikitpun dengan keraguan.<sup>52</sup> Sedangkan menurut Abu Bakar Jabir al-Jaziry sebagaimana dikutip Yunahar Ilyas mengatakan 'aqidah' adalah sejumlah kebenaran yang dapat diterima secara umum oleh manusia berdasarkan akal, wahyu, dan fitrah. Kebenaran itu di patrikan (oleh manusia) di dalam hati serta diyakini kesahihannya secara pasti dan ditolak segala sesuatu yang bertentangan dengan kebenaran itu.<sup>53</sup>

Mukminin menggambarkan ciri-ciri Akidah Islam sebagai berikut:

---

<sup>50</sup> Taufik Yunansyah, *Buku Akidah Akhlak Cetakan Pertama*, (Jakarta: Grafindo Media Pratama, 2006), 3.

<sup>51</sup> M. hidayat Ginanjar, *Pembelajaran Akidah Akhlak dan Korelasinya dengan Peningkatan Ahlak Al-Karimah Peserta Didik*(Bogor: Jurnal Edukasi Islam Jurnal Pendidikan Islam Vol. 06 No.12, Juli 2017),.7.

<sup>52</sup> Ali Abdul Halim Mahmud, *Akhlak Mulia*,(Jakarta : Gema Insani, 2004), 55.

<sup>53</sup> Yunahar Ilyas, *Kuliah Aqidah Islam, Cet. XIV*, (Yogyakarta: LPPI (Lembaga Pengkajian dan Pengamalan Islam), 2011), 1.

- 1) Akidah didasarkan pada keyakinan hati, tidak dengan serba rasional, sebab ada masalah tertentu yang tidak rasional dalam akidah;
- 2) Akidah Islam sesuai dengan fitroh manusia sehingga pelaksanaan Akidah menimbulkan ketenangan dan ketrentaman;
- 3) Akidah Islam di asumsikan sebagai perjanjian yang kokoh, maka dalam pelaksanaannya akidah harus penuh dengan keyakinan tanpa disertai dengan kebimbangan dan keraguan;
- 4) Akidah Islam tidak hanya diyakini lebih lanjut perlu pengucapan dengan kalimat “*thaiyibah*” dan diamalkan dengan perbuatan yang baik;

Keyakinan dalam akidah Islam meupakan masalah yang seempiris, maka dalil yang digunakan dalam pencarian kebenaran tidak hanya berdasarkan indra dan kemampuan manusia melainkan membutuhkan usaha yang dibawa oleh Rasul Allah SAW;<sup>54</sup>

Pada konteks ini yang dimaksud Akidah adalah sejumlah kebenaran yang dapat diterima secara umum oleh manusia berdasarkan akal, wahyu dan fitrah yang dipatrikan di dalam hati serta diyakini kesahihan dan keberadaannya secara pasti dengan menolak segala sesuatu yang bertentangan dengan kebenaran tersebut. Dengan kata lain, akidah adalah hal-hal yang diyakini kebenarannya oleh jiwa, mendatangkan ketentraman hati, menjadi keyakinan yang kokoh yang tidak bercampur sedikitpun

---

<sup>54</sup> Muhaemin et at. *Kawasan dan Wawasan Study Islam*, (Jakarta: Kencana Wardana Media, 2005),

dengan keragu-raguan. Hal ini dikarenakan akidah mengandung pokok-pokok kepercayaan yang harus diyakini kebenarannya.

Sedangkan kata “akhlak” (Bahasa Arab) merupakan bentuk jamak dari kata “*khuluq*” yang berarti tabiat, budi pekerti, kebiasaan. Di dalam bukunya Yunahar Ilyas (Kuliah Akhlak) menjelaskan tentang pengertian akhlak secara terminology antara lain<sup>55</sup>:

a) Menurut Imam al-Ghozali:

الخلق عبارة عن هيئة في النفس راسخة عنها تصدر الافعال بسهولة ويسر من غير حاجة الى فِكْر ورؤية

*“Akhlak adalah sifat yang tertanam dalam jiwa yang menimbulkan perbuatan-perbuatan dengan gampang dan mudah, tanpa memerlukan pemikiran dan pertimbangan”*

Menurut pengertian diatas, jelaslah bahwa hakikat akhlak menurut Al-Ghazali harus mencakup 2 syarat:

- a. Perbuatan itu harus konstan yaitu dilakukan berulang kali (*continou*) dalam bentuk yang sama sehingga dapat menjadi kebiasaan.
- b. Perbuatan jiwanya tanpa pertimbangan dan pikiran, yakni bukan adanya tekanan atau paksaan dari orang lain

b) Menurut Abdul Karim Zaidan<sup>56</sup>:

*“Akhlak adalah nilai-nilai dan sifat-sifat yang tertanam dalam jiwa, yang dengan sorotan dan timbangannya seseorang dapat menilai perbuatannya baik atau buruk, untuk kemudian memilih melakukan atau meninggalkannya.”*

---

<sup>55</sup> Asep Saepul Hamdi, *Dasar-Dasar Agama Islam* (Yogyakarta: Budi Utama, 2016).

<sup>56</sup> Hamdi.

Menurut Bahasa Yunani istilah Akhlak dipengaruhi istilah Ethos, atau Ethos atau etika (tanpa memakai huruf H) yang mengandung arti etika yang bermakna konstan itu harus tumbuh dengan mudah sebagai sebagai wujud refleksi dari usaha manusia untuk memakai akal budi dan daya pikirnya untuk memecahkan masalah bagaimana ia harus hidup kalau ia mau menjadi baik. Dan etika itu adalah sebuah ilmu bukan sebuah ajaran.<sup>57</sup>

Dari beberapa pengertian tentang akhlak tersebut mempunyai pengertian dan tujuan yang sama yakni akhlak adalah kehendak yang tetap dalam jiwa manusia yang mendorong untuk melakukan perbuatan-perbuatan dengan mudah. Jadi akhlak adalah suatu kondisi atau sifat yang telah meresap dalam jiwa dan menjadi kepribadian sehingga dari situ timbullah berbagai macam perbuatan dengan cara spontan dan mudah tanpa dibuat-buat dan tanpa memerlukan pemikiran.

Dengan demikian dapat disimpulkan pengertian mata pelajaran Akidah Akhlak yaitu suatu ilmu yang memberikan pengetahuan, pemahaman dan penghayatan tentang keyakinan seseorang yang melekat dalam hati yang berfungsi sebagai pandangan hidup, untuk selanjutnya dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata.

Pemberian mata pelajaran Akidah Akhlak sangat penting diberikan di sekolah. Yakni sebagai bagian integral dari pendidikan Agama Islam, meskipun memang bukan satusatunya faktor dalam pembentukan watak

---

<sup>57</sup> Hamdi.

dan kepribadian siswa, tetapi secara substansial mata pelajaran Akidah Akhlak memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktikkan nilai-nilai keyakinan keagamaan (tauhid) dan akhlakul karimah alam kehidupan sehari-hari.<sup>58</sup>

Akhlak yang baik adalah tanda kebahagiaan seseorang di dunia dan di akhirat. Tidaklah kebaikan-kebaikan datang atau didapatkan di dunia dan di akhirat kecuali dengan berakhlak dengan akhlak yang baik. Dan tidaklah keburukan-keburukan ditolak kecuali dengan cara berakhlak dengan akhlak yang baik.<sup>59</sup>

Maka kedudukan akhlak dalam agama ini sangat tinggi sekali. Bahkan Nabiullah Muhammad SAW, ketika ditanya tentang apa yang paling banyak memasukkan seseorang ke dalam surga, beliau mengatakan:

تَقْوَى اللَّهِ وَحُسْنُ الْخُلُقِ

“Bertaqwa kepada Allah dan berakhlak dengan akhlak yang baik.” (HR. Ahmad, Tirmidzi, Ibnu Majah)

Juga beliau Shallallahu ‘Alaihi wa Sallam bersabda:

إِنَّ مِنْ أَحَبِّكُمْ إِلَيَّ وَأَقْرَبِكُمْ مِنِّي مَجْلِسًا يَوْمَ الْقِيَامَةِ أَحْسَنُكُمْ أَخْلَاقًا

“Sesungguhnya di antara orang-orang yang paling aku cintai dan paling dekat tempat duduknya pada hari kiamat denganku yaitu orang-orang yang paling baik akhlaknya.” (HR. Tirmidzi)

---

<sup>58</sup> Hamdi.

<sup>59</sup> Hamdi.

Allah Tabaraka wa Ta'ala telah mensifati NabiNya Shallallahu 'Alaihi wa Sallam dalam Al-Qur'anul Karim dengan akhlak yang sempurna, akhlak yang agung dan akhlak yang baik. Allah 'Azza wa Jalla berfirman:

وَإِنَّكَ لَعَلَىٰ خُلُقٍ عَظِيمٍ ﴿٤﴾

“Dan sesungguhnya engkau berada di atas akhlak yang agung.” (QS. Al-Qalam[68]: 4)

Nabi Muhammad SAW adalah contoh bagi seluruh hamba dalam segala akhlak yang baik, segala adab yang indah dan segala muamalah yang baik. Allah 'Azza wa Jalla berfirman:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ  
الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا ﴿٢١﴾

“Sesungguhnya telah ada pada diri Rasulullah bagi kalian contoh yang baik bagi orang yang mengharap pertemuan dengan Allah dan hari akhir dan mengingat Allah dengan dzikir yang banyak.” (QS. Al-Ahzab[33]: 21)

Oleh karena itu setelah mempelajari materi yang ada di dalam mata pelajaran Akidah Akhlak diharapkan siswa dapat mengaplikasikannya akhlak nabi dalam kehidupan sehari-hari dan sebagai satu pedoman kehidupannya.<sup>60</sup>

Dari uraian diatas karakteristik mata pelajaran Akidah Akhlak lebih menekankan pada pengetahuan, pemahaman serta perwujudan keyakinan dalam bentuk sikap siswa, baik perkataan atau perbuatan dalam kehidupan sehari-hari.

<sup>60</sup> Muhammad Ahsan, Sumiyati, dan Mustahdi, *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti* (Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017), 26.

b. Tujuan Pembelajaran Akidah Akhlak

Menurut Asmara AS, pendidikan Akidah Akhlak bertujuan mengetahui perbedaan-perbedaan dan perangai manusia yang baik dan yang buruk, agar manusia dapat memegang teguh sifat-sifat yang baik dan menjauhkan diri dari sifat-sifat jahat sehingga terciptalah tata tertib dalam pergaulan dimana tidak ada benci membenci.<sup>61</sup>

Dengan demikian tujuan pembelajaran Akidah Akhlak tidak hanya memberikan kemampuan dan ketrampilan dasar kepada peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman, penghayatan dan pengamalan akhlak islami, melainkan juga menanamkan nilai-nilai keteladanan dalam kehidupan sehari-hari.

c. Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) kelas VIII

Kompetensi inti adalah tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki peserta didik pada setiap tingkat kelas atau program yang menjadi landasan pengembangan kompetensi dasar. Dalam pengertian lain juga disebutkan bahwa kompetensi inti adalah tingkat kemampuan untuk mencapai standar kompetensi lulusan yang harus dimiliki seorang siswa pada setiap tingkat kelas atau program. Standar kompetensi lulusan tersebut meliputi aspek sikap, pengetahuan, dan ketrampilan.<sup>62</sup>

---

<sup>61</sup> Asmaran, *Pengantar Study Akhlak*, (Jakarta: Grafindo Persada, 1994), 55.

<sup>62</sup> Ryna Rachmawati, "Analisis Keterkaitan Standar Kompetensi Lulusan (Sk), Kompetensi Inti (Ki), Dan Kompetensi Dasar (Kd) Dalam Implementasi Kurikulum 2013," *Tatar Pasundan : Jurnal Diklat Keagamaan* 12, no. 34 (25 April 2020), <https://doi.org/10.38075/tp.v12i34.73>.

Sedangkan pengertian kompetensi dasar merupakan kompetensi setiap mata pelajaran untuk setiap kelas yang diturunkan dari kompetensi inti. Kompetensi dasar berisi sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam mata pelajaran tertentu, sebagai rujukan penyusunan indikator kompetensi dalam suatu pelajaran. Di dalam setiap rumusan kompetensi dasar, terdapat unsur kemampuan berpikir yang dinyatakan dalam kata kerja dan materi. Kompetensi dasar berisi sikap, pengetahuan, dan ketrampilan yang bersumber pada kompetensi inti yang harus dikuasai peserta didik. Kompetensi tersebut dikembangkan dengan memperhatikan karakteristik peserta didik, kemampuan awal, dan ciri suatu mata pelajaran.<sup>63</sup> Berikut adalah KI KD mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII semester 2 menurut KMA 183 tahun 2019.

Tabel 2.1 Kompetensi Inti (KI) Dan Kompetensi Dasar (KD) PAI Dan Bahasa Arab Jenjang Madrasah Tsanawiyah (Mts) Sesuai KMA 183 Tahun 2019

| Kompetensi inti |  | Kompetensi dasar |   |
|-----------------|--|------------------|---|
| 1.              | Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya        | 1.1.             | Beriman kepada Rasul Allah SWT  |
|                 |  | 1.2.             | Meyakini sifat-sifat Rasul Allah SWT  |
|                 |  | 1.3.             | Meyakini adanya mukjizat serta kejadian luar biasa lainnya (karamah, ma'unah, dan irhash) |
|                 |  | 1.4.             | Menghayati sifat husnuzhan, tawaadhu', tasaamuh, dan ta'aawun                             |
|                 |  | 1.5.             | Menolak sifat hasad, dendam, ghibah, fitnah, dan namiimah                                 |
|                 |  | 1.6.             | Menghayati adab kepada saudara dan teman  |
|                 |  | 1.7.             | Menghayati kisah keteladanan shahabat Abu Bakar ra  |
| 2.              | Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggung | 2.1.             | Menampilkan perilaku yang mencerminkan beriman kepada Rasul Allah                         |
|                 |  | 2.2.             | Meneladani sifat-sifatnya dalam kehidupan   |

<sup>63</sup> Rachmawati.

|    |  |      |  |
|----|--|------|--|
|    | jawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya  | 2.3. | Menampilkan perilaku yang mencerminkan beriman pada mukjizat dan kejadian luar biasa selain mukjizat                               |
|    |  | 2.4. | Terbiasa berperilaku husnuzh-zhan, tawaadhu', tasaamuh, dan ta'aawun dalam kehidupan sehari-hari                                   |
|    |  | 2.5. | Terbiasa menghindari perilaku hasad, dendam, ghibah, fitnah dan namiimah dalam kehidupan sehari-hari.                              |
|    |  | 2.6. | Terbiasa menerapkan adab islami kepada saudara dan teman   |
|    |  | 2.7. | Meneladani sifat-sifat utama sahabat Abu Bakarr  |
| 3. | Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata                                      | 3.1. | Memahami pengertian, dalil dan pentingnya beriman kepada Rasul Allah SWT   |
|    |  | 3.2. | Menguraikan sifat-sifat Rasul Allah SWT  |
|    |  | 3.3. | Memahami pengertian, contoh dan hikmah mukjizat serta kejadian luar biasa lainnya (karamah, ma'unah, dan irhash)                   |
|    |  | 3.4. | Memahami pengertian, contoh dan dampak positifnya sifat husnuzhan, tawaadhu', tasaamuh, dan ta'aawun                               |
|    |  | 3.5. | Memahami pengertian, contoh dan dampak negatifnya sifat hasad, dendam, ghibah, fitnah, dan namiimah                                |
|    |  | 3.6. | Memahami adab kepada saudara dan teman   |
|    |  | 3.7. | Manganalisis kisah keteladanan shahabat Abu Bakar ra   |
| 4. | Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari | 4.1. | Menyajikan peta konsep pengertian, dalil dan pentingnya beriman kepada Rasul Allah SWT   |
|    |  | 4.2. | Menyajikan peta konsep sifat-sifat Rasul Allah SWT   |
|    |  | 4.3. | Menyajikan kisah-kisah dari berbagai sumber tentang adanya mukjizat dan kejadian luar biasa lainnya (karamah, ma'unah, dan irhash) |
|    |  | 4.4. | Mensimulasikan dampak positif dari akhlak terpuji (husnuzh-zhan, tawaadhu', tasaamuh, dan ta'aawun)                                |
|    |  | 4.5. | Mensimulasikan dampak negatif dari akhlak tercela (hasad, dendam, ghibah, dan namiimah)  |

|  |      |  |
|--|------|--|
| di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori | 4.6. | Mensimulasikan adab kepada saudara, teman            |
|  | 4.7. | Menceritakan kisah keteladanan shahabat Abu Bakar ra |

#### 4. Hasil belajar

##### a. Definisi hasil belajar

Hasil belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata yaitu “hasil” dan “belajar”. Keduanya mempunyai arti yang berbeda, oleh karena itu sebelum pengertian hasil dibicarakan dalam pembahasan ini, untuk terlebih dahulu akan diarahkan pada pengertian kata “hasil” dan “belajar”.

Menurut hariyanto dalam bukunya Hasil merupakan sesuatu yang menjadi akibat dari usaha atau pendapatan.<sup>64</sup> Belajar diartikan sebagai Aktivitas pengembangan diri melalui pengalaman, bertumpu pada kemampuan diri belajar di bawah bimbingan pengajar.<sup>65</sup>

Menurut Sudjana yang dikutip oleh Asep Jihad, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman.<sup>66</sup> Belajar mengajar merupakan suatu proses yang terencana yang dilakukan pendidik dan siswa di dalam proses pembelajaran.

Menurut Hamalik yang dikutip oleh Asep Jihad, hasil-hasil belajar adalah pola-pola perubahan, nilai-nilai, pengertian-

<sup>64</sup> Dany Hariyanto, *Kamus Bahasa Indonesia Masa Kini* (Solo: Delima, 2004), 165.

<sup>65</sup> Umar Tirtahardja dan La Saulo, *Pengantar Pendidikan* (Jakarta: PT Asti Mahasatya, 2005), 51.

<sup>66</sup> Asep Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran* (Yogyakarta: Multi Pressindo, 2010), 15.

pengertian dan sikap sikap, serta apersepsi dan abilitas. Dari kedua pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai pengajaran.<sup>67</sup>

Menurut Gagne yang dikutip oleh Purwanto, hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang kita berikan pada stimulusstimulus yang ada di lingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan di dalam dan di antara kategori-kategori.<sup>68</sup>

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

#### b. Faktor Faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Seseorang yang mengalami proses belajar, agar berhasil tujuan yang diharapkan maka perlu diperhatikan faktor yang dapat memengaruhi hasil belajar itu sendiri juga untuk meningkatkan hasil belajar. Secara garis besar faktor yang memengaruhi hasil belajar dapat dibedakan atas dua jenis, yaitu:

##### 1) Faktor Internal

Faktor yang bersumber dari dalam diri siswa atau individu:

---

<sup>67</sup> Jihad dan Abdul Haris, *Evaluasi Pembelajaran*, 51.

<sup>68</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2011), 42.

a) Faktor Kesehatan

Dalam proses belajar siswa/individu harus dalam keadaan sehat luar dalam. Karena siswa yang mengalami gangguan kesehatan tidak dapat belajar dengan maksimal dan optimal.<sup>69</sup>

b) Faktor kecerdasan/intelegensi

Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam bukunya “Belajar dan Pembelajaran”, yang mengutip dari Wechler, intelegensi adalah suatu kecapakan global atau rangkuman kecapakan untuk dapat bertindak secara terarah, berpikir secara baik dan bergaul dengan lingkungan secara efisien. Kecapakan tersebut menjadi aktual bila siswa memecahkan masalah dalam belajar atau kehidupan sehari-hari.<sup>70</sup>

c) Bakat

Menurut Muhibbin Syah dalam bukunya Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru, bakat merupakan kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.<sup>71</sup>

d) Sikap

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi atau merespon

---

<sup>69</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 155.

<sup>70</sup> Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 245.

<sup>71</sup> Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), 132–133.

dengan cara relatif tetap terhadap objek orang, barang, dan sebagainya, baik secara positif maupun negatif. Sikap (attitude) siswa yang positif pada mata pelajaran yang akan disajikan merupakan pertanda awal yang baik bagi proses belajar mengajar.<sup>72</sup>

e) Motivasi

Motivasi merupakan pendorong bagi suatu organisme untuk melakukan sesuatu. Motivasi intrinsik dapat mendorong seseorang sehingga akhirnya orang itu menjadi spesialis dalam bidang ilmu pengetahuan tertentu.<sup>73</sup>

f) Faktor kelelahan

Perasaan lelah jasmani biasanya memengaruhi keadaan rohani, demikian juga sebaliknya. Orang yang mengalami kelelahan rohani harus berpikir keras, badannya ikut merasakan lelahnya.<sup>74</sup> Akibatnya siswa/individu kurang dapat memusatkan perhatian dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, guru harus memerhatikan gejala perilaku belajar siswa yang diakibatkan oleh faktor kelelahan.

---

<sup>72</sup> Syah, *Psikologi Pendidikan*, 133.

<sup>73</sup> Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), 135.

<sup>74</sup> Purwanto, 130.

g) Minat

Belajar dengan minat akan mendorong seorang siswa/individu untuk belajar lebih baik. Minat ini timbul apabila tertarik akan sesuatu dengan kebutuhannya atau merasakan sesuatu yang dipelajarinya dirasakan bermakna bagi dirinya.<sup>75</sup>

2) Faktor Eksternal

a) Faktor keluarga

Keluarga adalah ayah, ibu, dan anak-anak serta famili yang menjadi penghuni rumah. Faktor orang tua sangat besar pengaruhnya terhadap keberhasilan anak dalam belajar. Tinggi rendahnya pendidikan orang tua, besar kecilnya penghasilan, cukup atau kurang perhatian dan bimbingan orang tua, rukun atau tidaknya orang tua, akrab atau tidaknya hubungan orang tua dengan anak, tenang atau tidaknya hubungan orang tua dengan anak, tenang atau tidaknya situasi dalam rumah, semuanya itu turut memengaruhi pencapaian hasil belajar anak.<sup>76</sup>

b) Faktor sekolah

Keadaan sekolah turut memengaruhi tingkat keberhasilan belajar. Kualitas guru, metode pengajarnya,

---

<sup>75</sup> Purwanto, 135.

<sup>76</sup> Abu Ahmadi, Supriyono, dan Widodo, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), 59.

kesesuaian kurikulum anak, fasilitas di sekolah, keadaan ruangan, jumlah siswa per kelas, pelaksanaan tata tertib sekolah dan sebagainya, semua itu turut memengaruhi keberhasilan belajar anak.<sup>77</sup>

c) Lingkungan sekitar

Keadaan lingkungan sekitar juga sangat penting dalam memengaruhi hasil belajar, keadaan lingkungan, bangunan rumah, suasana sekitar, keadaan lalu lintas, iklim dan sebagainya. Misalnya bila bangunan rumah penduduk sangat rapat, akan mengganggu belajar. Keadaan lalu lintas yang membisingkan, uara hiruk pikuk orang di sekitar, suara pabrik, polusi udara, iklim yang terlalu panas, semuanya ini akan memengaruhi kegairahan belajar. Sebaliknya tempat yang sepi dengan iklim yang sejuk, ini akan menunjang proses belajar. Semua ini akan memengaruhi kegiatan belajar dan akhirnya juga memengaruhi hasil belajar.<sup>78</sup>

d) Masyarakat

Keadaan masyarakat dimana siswa atau individu berada juga berpengaruh terhadap semangat dan aktivitas belajarnya. Lingkungan masyarakat dimana warganya

---

<sup>77</sup> Ahmadi, Supriyono, dan Widodo, *Psikologi Belajar*, 59.

<sup>78</sup> Ahmadi, Supriyono, dan Widodo, 60.

memiliki latar belakang pendidikan yang cukup, terdapat lembaga-lembaga pendidikan dan sumber-sumber belajar akan memberikan pengaruh positif terhadap semangat dan perkembangan belajar generasinya.<sup>79</sup>

c. Macam macam hasil belajar

Secara garis besar Bloom membagi hasil belajar menjadi 3 ranah yaitu:

- a) Ranah Kognitif, berkenaan dengan hasil intelektual yang terdiri dari enam aspek yaitu, pengetahuan, pemahaman komprehensif, penerapan aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi.
- b) Ranah Afektif, berkenaan dengan sikap terdiri dari lima aspek yakni, penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.
- c) Ranah Psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemauan bertindak.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Diantara ketiga ranah tersebut, ranah kognitif lah yang paling banyak dinilai oleh guru di sekolah karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai bahan pengajarannya.

Hasil dan bukti belajar ialah adanya perubahan tingkah laku pada seseorang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak

---

<sup>79</sup> Sukmadinata dan Nana Syaodih, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), 165.

mengerti menjadi mengerti. Tingkah laku memiliki unsur subjektif dan unsur motoris. Unsur subjektif adalah unsur rohaniah sedangkan unsur motoris adalah unsur jasmaniah. Bahwa seseorang sedang berpikir dapat dilihat dari raut mukanya, sikapnya dalam rohaniah tidak bisa kita lihat.

Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada aspek tersebut. Adapun aspek itu adalah, pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apersepsi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti, dan sikap. Kalau seseorang telah melakukan perbuatan belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan dalam salah satu atau beberapa aspek tingkah laku tersebut.<sup>80</sup>

---

<sup>80</sup> Nur Ahyat, "Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *EDUSIANA: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam* 4, no. 1 (7 Oktober 2017): 24–31, <https://doi.org/10.30957/edusiana.v4i1.5>.