

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Kajian Pustaka**

Kajian pustaka di sini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan membantu pembahasan penelitian. Kajian pustaka yang mencakup tentang penulisan dan penelitian di atas dalam bidang pendidikan yang telah dilakukan peneliti-peneliti terlebih dahulu yang hasilnya telah dibuktikan keshalihannya.

Adapun skripsi-skripsi yang dimaksud sebagai berikut:

1. Skripsi yang disusun oleh Amelia Yulistiani (NIM:402908162) pada tahun 2010 mahasiswa Universitas Negeri Semarang dengan judul “Penggunaan Alat Peraga *Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta didik dalam Pembelajaran Bangun Datar di Kelas II SD Negeri Banjaratma 04 Kecamatan Bulakamba Brebes”. Dalam skripsinya, penulis menunjukkan hasil penelitian bahwa penggunaan alat peraga *Puzzle* dapat meningkatkan minat belajar peserta didik kelas II untuk materi bangun datar.
2. Skripsi yang disusun oleh Ida Fathurrohmah (NIM: 053611358) pada tahun 2010 mahasiswa IAIN Walisongo Semarang Fakultas Tarbiyah Jurusan Kependidikan Islam, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Pendekatan *Numbered Heads Together* (NHT) terhadap Hasil Belajar IPA Materi Pengukuran Peserta didik Kelas VII MTS Negeri Sumber Rembang ,” yang di dalamnya berisi bahwa pelaksanaan Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif dengan Pendekatan *Numbered Heads Together* (NHT) secara umum dapat dikatakan baik.

Adapun yang membedakan penelitian-penelitian di atas dengan penelitian ini adalah pada skripsi yang disusun oleh Amelia Yulistiani tidak terdapat metode pembelajaran dan materi pelajaran yang berbeda.

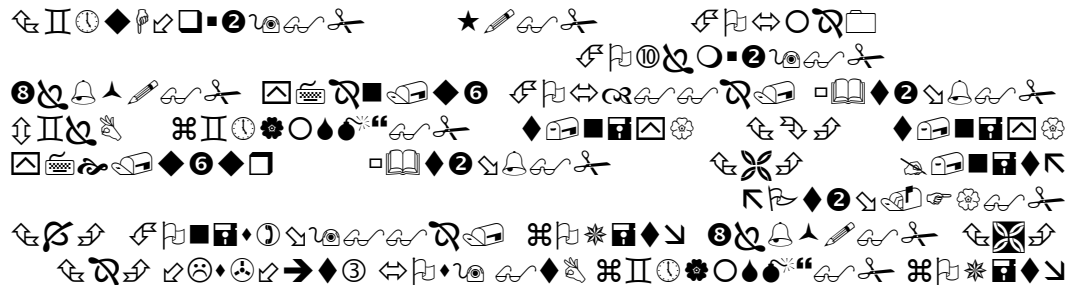
Sedangkan yang membedakan skripsi ini dengan skripsi yang disusun oleh Ida Fathurromah yaitu materi pelajaran dan media pembelajaran.

## B. Kerangka Teoritik

### 1. Hasil Belajar

#### a. Pengertian Belajar

Meningkatkan hasil peserta didik sangat tergantung bagaimana proses belajar yang dilakukan oleh peserta didik. Pentingnya proses belajar ini maka banyak ahli psikologi pendidikan yang telah mencurahkan perhatian terhadap masalah belajar. Ini terlihat dengan banyaknya definisi belajar yang berbeda-beda. Menurut Witherington sebagaimana dikutip dalam bukunya Nana Syaodih Sukmadinata menjelaskan belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respon yang baru yang berbentuk ketrampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan. Seperti yang terkandung dalam Al-Qur'an surat Al-Alaq ayat 1-5:



(1. Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, 2. Dia Telah menciptakan manusia dari segumpal darah. 3. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah, 4. Yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam 5. Dia mengajar kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.)

Belajar pada hakikatnya adalah interaksi antara individu dengan lingkungan. Lingkungan menyediakan rangsangan (stimulus)

terhadap individu, dan sebaliknya, individu memberikan respons terhadap lingkungan.<sup>1</sup>

Menurut Lester D. Crow and Alice Crow “*Learning is a modification of behavior accompanying growth processes that are brought about through adjustment to tensions initiated through sensory stimulation*”.<sup>2</sup> Belajar adalah perubahan tingkah laku yang diiringi dengan proses pertumbuhan yang ditimbulkan melalui penyesuaian diri terhadap keadaan lewat rangsangan atau dorongan.

Purwanto juga mengemukakan pendapatnya tentang pengertian belajar. Dalam pandangannya, belajar adalah proses untuk membuat perubahan dalam diri peserta didik dengan cara berinteraksi dengan lingkungan, perubahan yang dimaksud adalah perubahan dalam aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>3</sup>

Belajar merupakan proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan latihan, agar terjadi perubahan perilaku, baik yang menyangkut pengetahuan, ketrampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organism atau pribadi.

Cronbach mengemukakan bahwa, “*Learning is shown by change in behavior as result of experience*”. Belajar yang terbaik adalah melalui pengalaman. Dengan pengalaman tersebut peserta didik menggunakan seluruh pancaindranya.<sup>4</sup>

Menurut Ahmadi dan Supriyono, yang dikutip oleh Hamzah mengatakan bahwa secara psikologis belajar berarti suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil

---

<sup>1</sup> Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta : PT Bumi Akasara, 2009), hlm. 194

<sup>2</sup> Lester D. Crow and Alice Crow, *Human Development and Learning*, (New York: American Book Company, 1956), hlm. 215.

<sup>3</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2009), hlm. 43

<sup>4</sup> Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar & Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2010), hlm. 13.

pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.<sup>5</sup>

Dari beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar pada hakikatnya adalah proses perubahan yang terjadi dalam diri seseorang setelah melakukan aktivitas berinteraksi dengan lingkungan. Belajar merupakan segenap rangkaian kegiatan atau aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan pada dirinya berupa pengetahuan, sikap, tingkah laku, pemahaman, atau kemahiran berdasarkan alat indra dan pengalaman yang telah dilakukan.

b. Teori belajar

Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses di dalam pikiran peserta didik. Berdasarkan suatu teori belajar, diharapkan suatu pembelajaran dapat lebih meningkatkan perolehan hasil belajar peserta didik.<sup>6</sup>

Menurut Reber, belajar adalah “*the process of acquiring knowledge*”. Belajar merupakan proses mendapatkan pengetahuan.<sup>7</sup> Piaget mengemukakan bahwa pengetahuan merupakan interaksi kontinue antara individu satu dengan lingkungannya. Yang berarti pengetahuan merupakan suatu proses.

Piaget juga berpendapat bahwa perkembangan kognitif dipengaruhi oleh tiga proses dasar, yaitu asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrasi. Asimilasi adalah perpaduan data baru dengan struktur kognitif yang telah dimiliki. Akomodasi merupakan penyesuaian struktur kognitif terhadap situasi baru, dan ekuilibrasi adalah

---

<sup>5</sup> Hamzah B. Uno dan Nurdin Muhamad, *Belajar Dengan Pendekatan PAILKEM*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 138

<sup>6</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2009), hlm. 27

<sup>7</sup> Agus suprijono, *Cooperatif Learning, Teori dan Aplikasi Paikem*, hlm. 3

penyesuaian kembali secara terus-menerus dilakukan antara asimilasi dan akomodasi. Yang kesimpulannya menegaskan bahwa pengetahuan mutlak diperoleh dari hasil konstruksi kognitif dalam diri seseorang melalui pengalaman.<sup>8</sup> Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa perlunya keterkaitan materi baru dengan materi sebelumnya yang telah diberikan sangat penting. Hal ini dapat memudahkan peserta didik untuk memahami materi baru yang akan diterima.

Konstruktifisme adalah satu pandangan yang menyatakan bahwa keaktifan dari peserta didik itu sendiri lah yang menjadi dasar peserta didik tersebut memperoleh pengetahuan.<sup>9</sup> Teori belajar konstruktifis adalah teori belajar yang membiasakan peserta didik untuk mencari sendiri ilmu itu dengan cara menganalisis fakta-fakta yang ada, kemudian mensintesis, lalu mengambil kesimpulan. Peserta didik mengkonstruksikan pengetahuan-pengetahuan yang mereka pelajari.<sup>10</sup>

Peserta didik harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak sesuai. Agar peserta didik dapat benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha dan berupaya dengan ide-ide.

Menurut John Dewey, memecahkan masalah merupakan proses berfikir aktif, hati-hati, yang dilandasi proses berfikir ke arah

---

<sup>8</sup> Wiji suwarno, *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*, (Jogjakarta: Ar-ruzz Media. 2009), hlm. 58

<sup>9</sup> M. Sukardjo, *Landasan Pendidikan Konsep Dan Aplikasinya*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), hlm. 55

<sup>10</sup> Made Pidarta, *Landasan kependidikan: Stimulus Ilmu Pendidikan Bercorak Indonesia*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), hlm. 218

kesimpulan-kesimpulan yang definitive.<sup>11</sup> Dari proses berfikir ini, peserta didik akan terlatih untuk menemukan pengetahuan baru.

Jerome Bruner juga berpendapat bahwa berusaha mencari sendiri pemecahan masalah serta pengetahuan yang menyertainya, menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna.<sup>12</sup> Prinsip yang paling penting dari teori konstruktivis ini adalah bahwa pendidik tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada peserta didik. Peserta didik sendirilah yang membangun pengetahuan di dalam benaknya.

Piaget meyakini bahwa pengalaman-pengalaman fisik dan manipulasi lingkungan penting bagi terjadinya perubahan perkembangan. Interaksi sosial dengan teman sebaya, khususnya dalam berargumentasi dan berdiskusi memperjelas pemikiran yang pada akhirnya memuat pemikiran itu menjadi lebih logis. Peserta didik secara aktif membangun sistem makna dan pemahaman realitas melalui pengalaman-pengalaman dan interaksi-interaksi mereka.<sup>13</sup>

c. Pengertian hasil belajar

Belajar merupakan serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya. Perubahan yang terjadi itu sebagai akibat dari kegiatan belajar yang telah dilakukan oleh individu. Perubahan tersebut adalah hasil yang telah dicapai dari proses belajar.<sup>14</sup>

---

<sup>11</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, hlm. 31

<sup>12</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, hlm. 38

<sup>13</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, Dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*, hlm. 28-29

<sup>14</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta; Rineka Cipta, 2008), hlm. 175

Jadi hasil belajar merupakan perubahan yang dicapai dari hasil proses belajar. Perubahan itu di upayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan.<sup>15</sup> Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Gagne berpendapat bahwa hasil belajar dapat berupa:<sup>16</sup>

- 1) Informasi verbal, yaitu kapabilitas mengungkapkan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik lisan maupun tertulis.
  - 2) Keterampilan intelektual, yaitu kemampuan mempresentasikan konsep dan lambang.
  - 3) Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktifitas kognitifnya sendiri.
  - 4) Keterampilan motorik, yaitu kemampuan melakukan serangkaian gerak jasmani dalam melakukan koordinasi, sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
  - 5) Sikap, adalah kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek tersebut.
- d. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Slameto mengatakan ada dua faktor yang dapat mempengaruhi belajar, yang berpengaruh pula pada hasil belajar dari peserta didik, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada di luar dari diri peserta didik.

1) Faktor intern

a) Faktor jasmani

Apabila kondisi fisik peserta didik dalam keadaan sehat dan bugar akan memberikan pengaruh positif

---

<sup>15</sup> Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, hlm. 34

<sup>16</sup> Agus suprijono, *Cooperatif Learning, Teori dan Aplikasi Paikem*, hlm. 5

terhadap kegiatan belajarnya. Sebaliknya, jika kondisi lemah akan menghambat tercapainya hasil belajar yang maksimal. Faktor jasmani yang dimaksud disini adalah kesehatan dan adanya cacat tubuh.

b) Faktor psikologi

Intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan merupakan faktor-faktor yang berpengaruh terhadap belajar seseorang dari segi psikologi. Tingkat intelegensi seseorang sangat berpengaruh dengan berhasil atau tidaknya proses belajar peserta didik. Begitu pula dengan tingkat perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan peserta didik yang dimiliki akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang dilakukan.

c) Faktor kelelahan

Agar peserta didik dapat belajar dengan baik haruslah menghindari jangan sampai terjadi kelelahan dalam belajar. Sehingga perlu diusahakan kondisi yang bebas dari kelelahan, baik kelelahan jasmani ataupun kelelahan rohani.

2) Faktor ekstern

a) Faktor keluarga

Peserta didik yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

b) Faktor sekolah

Faktor sekolah yang mempengaruhi belajar ini mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan peserta didik, relasi peserta didik dengan peserta didik, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.



c) Faktor masyarakat

Peserta didik pada tiap harinya selalu berkegiatan dengan masyarakat yang tentunya akan berpengaruh dengan proses belajar.<sup>17</sup>

## 2. Media Pembelajaran

### a. Konsep Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.<sup>18</sup> Sedangkan dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وسا ئل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.<sup>19</sup> Menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT) mendefinisikan media sebagai benda sebagai bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi.<sup>20</sup> Secara harfiah, kata media memiliki arti “perantara” atau “pengantar”. Kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”.<sup>21</sup>

Dalam memilih media ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, diantaranya:

- 1) Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam penetapan media harus jelas dan operasional, spesifik, dan benar-benar tergambar dalam bentuk perilaku (*behavior*).
- 2) Memperhatikan aspek materi. Sesuai tidaknya antara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran peserta didik.

---

<sup>17</sup> Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*, (Jakarta:Rineka Cipta, 2010), hlm. 54-72

<sup>18</sup> Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1986), hlm. 6

<sup>19</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 3

<sup>20</sup> Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 11

<sup>21</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 3

- 3) Media harus sesuai dengan kondisi anak. Faktor umur, intelegensi, latar belakang pendidikan, budaya, dan lingkungan anak menjadi titik perhatian dan pertimbangan dalam memilih media pengajaran.
- 4) Ketersediaan media di sekolah, ataupun pendidik mampu mendesain sendiri media pembelajaran.
- 5) Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada audien (peserta didik) secara tepat dan berhasil guna.
- 6) Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang dicapai.<sup>22</sup>

Media pembelajaran merupakan suatu bagian yang integral dari suatu proses pendidikan di sekolah. Dengan adanya media dapat mempermudah peserta didik untuk memahami materi atau pembelajaran yang sedang berlangsung.

Oleh karena itu, media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat bantu untuk mengantarkan informasi dari pemberi pesan ke penerima pesan.

Menurut Gerlach & Ely dalam bukunya Azhar Arsyad, terdapat tiga ciri media pembelajaran yaitu:

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri fiktatif ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik

---

<sup>22</sup> Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, hlm. 15-16

dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.<sup>23</sup>

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas, dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit serta mudah dipahami.<sup>24</sup> Dengan demikian, media dapat berfungsi untuk mempertinggi daya serap dan retensi anak terhadap materi pembelajaran.

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.<sup>25</sup> Penggunaan media dapat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran.

Dalam bukunya Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, ada beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, yaitu:

- 1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami oleh para peserta didik, dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain

---

<sup>23</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 12-14.

<sup>24</sup> Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran.*, hlm. 21

<sup>25</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 15.

seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.<sup>26</sup>

### 3. Puzzle

Proses belajar pada anak lebih diarahkan untuk melatih mereka mengembangkan kecerdasan maupun ketrampilan. Banyak ahli percaya bahwa masa anak-anak merupakan masa yang sangat penting bagi perkembangan otak anak. Orang tua dapat membantu merangsang perkembangan otak anak dengan memberikan pembelajaran melalui permainan.

Manfaat bermain *puzzle* antara lain:

#### 1. Meningkatkan Ketrampilan Kognitif

Ketrampilan kognitif (*cognitive skill*) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. *Puzzle* adalah permainan yang menarik bagi anak karena pada dasarnya menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Dengan bermain *puzzle* anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar. Pada tahap awal mengenal *puzzle*, mereka mungkin mencoba untuk menyusun gambar *puzzle* dengan cara mencoba untuk memasangkan bagian-bagian *puzzle* tanpa petunjuk. Dengan sedikit arahan dan contoh, maka anak sudah dapat mengembangkan kemampuan kognitifnya dengan cara menyesuaikan bentuk, menyesuaikan warna, atau logika.

#### 2. Meningkatkan Ketrampilan Motorik Halus

Ketrampilan motorik halus (*fine motor skill*) berkaitan dengan kemampuan anak menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan jari-jari tangan.

#### 3. Meningkatkan Ketrampilan Sosial

---

<sup>26</sup> Nana sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung : CV Sinar Baru, 1997), hlm.2

Ketrampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. *Puzzle* dapat dimainkan perorangan. Namun, dapat juga dimainkan secara kelompok. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain.

Menurut Adenan *puzzle* adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat. Sedangkan, menurut Hadfield *puzzle* adalah pertanyaan-pertanyaan atau masalah yang sulit untuk dimengerti atau dijawab. Tarigan menyatakan bahwa pada umumnya para peserta didik menyukai permainan dan mereka dapat memahami dan melatih cara penggunaan kata-kata, *puzzle*, *crossword puzzle*, anagram dan palindron.<sup>27</sup>

Langkah-Langkah Pembelajaran *Puzzle*:

1. Belilah *puzzle* (teka-teki menyusun potongan gambar) atau buatlah sendiri dengan memotong-motong dari majalah, koran, dan lain-lain.
2. Tempelkan potongan-potongan itu pada kertas karton, dan potonglah menjadi bentuk, ukuran, dan jumlah yang dikehendaki.
3. Pilih jumlah *puzzle* sesuai dengan kelompok yang anda buat.
4. Pisahkan *puzzle* tersebut, acak-acaklah, dan berikan satu potongan *puzzle* tiap kelompok.
5. Perintahkan peserta didik untuk menempatkan potongan-potongan gambar yang diperlukan agar terbentuk gambar utuh.<sup>28</sup>

#### **4. NHT (*Numbered Heads Together*)**

---

<sup>27</sup> [Http://wordpress.com](http://wordpress.com), diunduh pada hari Senin 26 september 2011 jam 19.45

<sup>28</sup> Silberman Melvin L, *Active Learning 101 Cara Belajar Peserta Didik Aktif*, (Bandung: Nusamedia, 2006), hlm.10

*Numbering Heads Together* (NHT) atau penomoran berpikir bersama adalah merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi peserta didik sebagai alternatif terhadap struktur kelas tradisional. *Numbered Heads Together* (NHT) pertama kali dikembangkan oleh Spenser Kagen materi yang tercakup dalam suatu pelajaran dan mengecek pemahaman mereka terhadap isi pelajaran tersebut.<sup>29</sup>

Pembelajaran dengan menggunakan metode *Numbered Heads Together* diawali dengan *Numbering*. Pendidik membagi kelas menjadi kelompok-kelompok kecil. Jumlah kelompok sebaiknya mempertimbangkan jumlah konsep yang dipelajari. Jika jumlah peserta didik dalam satu kelas terdiri dari 40 orang dan terbagi menjadi 5 kelompok berdasarkan jumlah konsep yang dipelajari, maka tiap kelompok terdiri 8 orang. Tiap-tiap kelompok diberi nomor 1-8.

*Numbered Heads Together* adalah metode belajar dengan cara setiap peserta didik diberi nomor dan dibuat suatu kelompok, kemudian secara acak, pendidik memanggil nomor dari peserta didik.<sup>30</sup>

Langkah –langkah:

- a. Peserta didik dibagi dalam kelompok dan setiap peserta didik dalam setiap kelompok mendapat nomor.
- b. Pendidik memberikan tugas dan tiap-tiap kelompok disuruh untuk mengerjakannya.
- c. Kelompok mendiskusikan jawaban yang benar dan memastikan bahwa setiap anggota kelompok dapat mengerjakannya.
- d. Pendidik memanggil salah satu nomor peserta didik dan peserta didik yang nomornya dipanggil melaporkan hasil kerja sama mereka.
- e. Peserta didik lain diminta untuk memberi tanggapan, kemudian pendidik menunjuk nomor lain.
- f. Kesimpulan<sup>31</sup>

## 5. Metode Konvensional

---

<sup>29</sup> Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif Progresif: Konsep Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, , hlm. 98

<sup>30</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2010), hlm. 89

<sup>31</sup> Hasbullah, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, hlm. 89

Metode konvensional merupakan metode yang berbentuk penjelasan konsep, prinsip, dan fakta yang ditutup dengan Tanya jawab antara pendidik dengan peserta didik. Metode ini lebih banyak menuntut keaktifan guru daripada anak didik. Pada metode ini biasanya menggunakan ceramah, Tanya jawab dan tugas. Penggunaan ketiga jenis mengajar ini dapat diawali dengan pemberian kepada siswa tentang bahan yang akan dibuat Tanya jawab yang kemudian diikuti dengan tugas-tugas yang harus dilakukan oleh siswa.

Ceramah dimaksudkan untuk memberikan penjelasan/informasi mengenai bahan yang akan dibahas dalam pembelajaran. Karena itu setelah guru memberikan ceramah maka dipandang perlu untuk memberikan kesempatan kepada siswanya mengadakan Tanya jawab.

Tanya jawab ini diperlukan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap apa yang telah disampaikan guru melalui metode ceramah. Untuk lebih memantapkan penguasaan siswa terhadap bahan yang telah disampaikan, maka pada tahap selanjutnya siswa diberi tugas, misalnya membuat kesimpulan hasil ceramah, mengerjakan pekerjaan rumah, diskusi dan sebagainya.<sup>32</sup>

## 6. Surah Al Lahab

Surah Al Lahab adalah surah yang ke-111 dari 114 surah dalam Al Qur'an. Surah ini terdiri atas lima ayat dan termasuk surah Makkiyah. Nama Al Lahab diambil dari ayat ketiga yang berarti gejalok api. Surah Al-Lahab turun sesudah surah An-nasr. Dinamakan Al-Lahab karena di dalamnya menceritakan tentang penentangan Abu Lahab dan istrinya terhadap dakwah Nabi Muhammad saw. Dan balasan yang akan diterimanya.

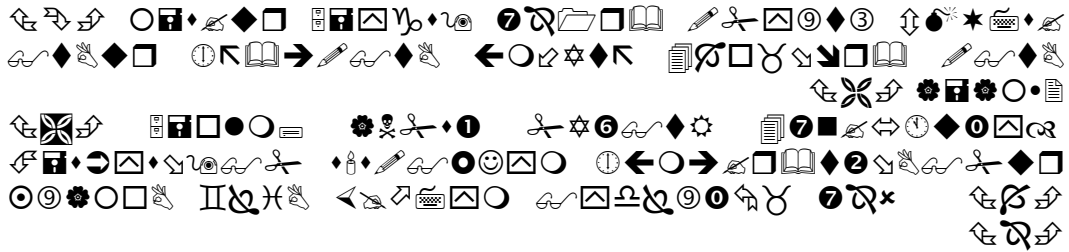
Sebelum mempelajari terjemahan dan kandungan surah Al –Lahab, mari kita baca lafal ayat berikut dengan baik dan benar.<sup>33</sup>



---

<sup>32</sup> Syaipul Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, hlm.98

<sup>33</sup> Fata Choril, *Al Qur'an Hadist Kelas IV*, (Solo: Tiga Serangkai, 2008), hlm. 58-60



(Dengan nama Allah yang maha pengasih dan penyayang (1). Binasalah kedua tangan Abu Lahab dan Sesungguhnya Dia akan binasa (2). Tidaklah berfaedah kepadanya harta bendanya dan apa yang ia usahakan. (3). Kelak Dia akan masuk ke dalam api yang bergejolak. (4). Dan (begitu pula) istrinya, pembawa kayu bakar. (5). Yang di lehernya ada tali dari sabut).

Ibn Abbas ra. Berkata: Pada suatu hari Rasulullah saw keluar lalu naik di atas bukit dan berseru: Ya shabaa haah (kata panggilan umum). Maka datanglah kebanyakan orang Quraisy, kemudian bertanya kepada mereka: Ara'aitun in haddats tukum annal aduwa mushabbihukum an mumsikum akuntum tusahddiquu? Qaa luu: Na'am. Qaala: Fa innis nadzirun lakum bainaa yadai adzaa bin syadid: Bagaimana pendapatmu jika aku mengatakan bahwa musuh akan menyerbu daerahmu ini di waktu pagi (shubuh) atau malam hari, apakah kamu percaya padaku? Jawab mereka: Ya. Lalu Nabi saw. Bersabda: Maka sesungguhnya aku memperingatkan kamu, bahwa keadaanmu ini akan mendatangkan malapetaka dan siksa yang berat. Maka bangkitlah Abu Lahab dan berkata: Apakah hanya untuk itu saja kau mengumpulkan kami, tabban laka (celaka, binasa kau). Kemudian Allah menurunkan surah al-lahab ini.<sup>34</sup>

Yang dimaksud dengan kedua tangan Abu Lahab ialah Abu Lahab sendiri. Pembawa kayu bakar dalam bahasa Arab adalah kiasan bagi penyebar fitnah. Istri Abu Lahab disebut pembawa kayu bakar karena dia selalu menyebar-nyebarkan fitnah untuk memburuk-burukkan Nabi Muhammad s.a.w. dan kaum Muslim.

### C. Rumusan Hipotesis

---

<sup>34</sup> Salim Bahreisy, Said Bahreisy, Terjemahan Singkat Tafsir Ibnu Katsier Jilid 9, (Surabaya: Pt Bina Ilmu, 1991), hlm. 148



Agar penelitian ini lebih terarah dan memberikan tujuan dengan tegas, maka perlu adanya hipotesis. Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.

Jadi hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik.<sup>35</sup> Oleh karena itu hipotesis adalah dugaan yang mungkin dapat benar dan mungkin dapat salah. Ia akan ditolak jika faktanya menyangkal, jadi hipotesisnya salah atau palsu. Dan hipotesis akan diterima, jika fakta membuktikan kebenarannya.<sup>36</sup>

Menurut Ibnu Hajar, hipotesa merupakan “syarat penting yang diperlukan dalam penelitian kuantitatif karena hipotesa secara logis menghubungkan kenyataan yang telah diketahui dengan dugaan tentang kondisi yang tidak diketahui.”<sup>37</sup>

Hipotesis juga dapat disimpulkan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Sehingga hipotesis dalam penelitian ini dapat disimpulkan: “adanya perbedaan hasil belajar peserta didik peserta didik kelas IV mata pelajaran Al-Qur’an Hadist materi surah Al-Lahab antara kelas yang menggunakan metode *Numbered Heads Together* (NHT) dan kelas yang menggunakan metode Konvensional dengan media *Puzzle* di MI NU Banat.

---

<sup>35</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2007), hlm.64.

<sup>36</sup> Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Riset Sosial*, (Bandung: Mandar Maju,1990),hlm. 78.

<sup>37</sup> Ibnu Hadjar, *Dasar-Dasar Metodologi Penelitian Kuantitatif dalam Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada,1996 ), hlm. 61.

