

BAB II

LANDASAN TEORETIS

A. Landasan Teori

1. Hasil Belajar Siswa

a. Pengertian Hasil Belajar

Sebelum membahas tentang hasil belajar, maka perlu diuraikan terlebih dahulu tentang arti belajar. Menurut Musthofa Fahmi; belajar adalah: *innatta'lluma 'ibaratun 'an 'amaliyati taghoiyurin au ta'dilin fissuluuki awil khibroh* (sesungguhnya belajar adalah (ungkapan yang menunjuk) aktivitas (yang menghasilkan) perubahan-perubahan tingkah laku atau pengalaman). Sedangkan menurut Harold Spears; *Learning is to observe, to read, to imitate, to try something themselves, to listen, to follow direction.* (belajar adalah mengamati, membaca, meniru mencoba sendiri tentang sesuatu, mendengarkan, mengikuti petunjuk)¹. Penilaian hasil belajar oleh pendidik hendaknya dilakukan secara berkesinambungan untuk memantau proses, kemajuan, dan perbaikan hasil dalam bentuk ulangan harian, ulangan tengah semester, ulangan akhir semester dan ulangan kenaikan kelas. Adapaun penilaian yang digunakan bertujuan untuk menilai pencapaian kompetensi peserta didik, sebagai bahan penyusunan laporan kemajuan hasil belajar dan memperbaiki proses pembelajaran.²

Dari beberapa pengertian belajar tersebut, maka perlu dilakukan sebuah evaluasi untuk menilai, mengukur tentang hasil belajar yang telah dilakukan oleh peserta didik.

Penilaian hasil belajar pelajaran agama dan akhlak maupun kewarganegaraan dilakukan meliputi: 1) Pengamatan terhadap ketaatan

¹ Mustaqim, *Psikologi Pendidikan*, (Fak. Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang: 2009) T.t

² Khaerudin, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Konsep dan Implementasinya di Madrasah*, (Jogjakarta: Pilar media, 2007) hlm 68

menjalankan rukun Islam dan berakhlak mulia sebagai manifestasi dari keimanan yang di yakini. 2) Pengamatan terhadap perubahan perilaku dan sikap untuk menilai perkembangan afeksi dan kepribadian peserta didik. 3) Ujian ulangan atau penugasan untuk mengukur aspek kognitif peserta didik.

b. Cakupan Hasil Belajar

Yang dilakukan oleh Benyamin S. Bloom, dkk. Kelompok ini merumuskan sasaran pendidikan dengan sebutan "*Taxonomy of education objectif; the classification of Educational Goals*", mengemukakan tiga domain atau ranah yang dapat digunakan sebagai dasar untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang meliputi ranah Kognitif, ranah Afektif dan ranah Psikomotor.³

- 1) Tujuan pembelajaran pada ranah kognitif adalah untuk melatih kemampuan intelektual siswa. Tujuan pada ranah ini membuat siswa mampu menyelesaikan tugas-tugas yang bersifat intelektual. Bloom dan kawan-kawan mengemukakan enam kemampuan yang bersifat hierarkis yang terdapat dalam ranah kognitif, yaitu: Pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kemampuan pengetahuan (*knowledge*) merupakan kemampuan kognitif yang paling rendah. Kemampuan memanggil kembali fakta yang disimpan dalam otak digunakan untuk merespons suatu masalah. Dalam kemampuan ini fakta di panggil kembali persis seperti ketika disimpan. Kemampuan pemahaman (*comprhension*) adalah kemampuan untuk melihat hubungan fakta dengan fakta. Kemampuan penerapan (*application*) adalah kemampuan kognitif untuk memahami aturan, hukum, rumus dan menggunakan untuk memecahkan masalah. Kemampuan analisis (*analysis*) adalah kemampuan memahami sesuatu dengan menguraikannya ke dalam unsur-unsur. Kemampuan sintesis (*synthesis*)

³ Benny A Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2009) hlm. 15.

adalah kemampuan memahami dengan mengorganisasikan bagian-bagian ke dalam kesatuan. Kemampuan evaluasi (*evaluation*) adalah kemampuan membuat penilaian dan mengambil keputusan dari hasil penilaiannya.⁴

- 2) Ranah afektis sangat terkait dengan sikap, emosi, penghargaan dan penghayatan atau apresiasi terhadap nilai, norma, dan sesuatu yang sedang dipelajari. Khratwohl dan kawan-kawan mengemukakan lima hierarki dalam ranah afektif, yaitu menerima, merespon, memberi nilai, mengorganisasi, dan memberi karakter terhadap nilai. Penerimaan (*receiving*) adalah kesediaan menerima rangsangan dengan memberikan perhatian kepada rangsangan yang datang kepadanya. Partisipasi atau merespon (*responding*) adalah kesediaan memberikan respon dengan berpartisipasi. Penilaian atau penentuan sikap (*valuing*) adalah kesediaan untuk menentukan sebuah nilai dari rangsangan tersebut. Internalisasi nilai (*characterization*) adalah menjadikan nilai-nilai yang diorganisasikan untuk tidak hanya menjadi pedoman perilaku tetapi juga menjadi bagian dari pribadi dalam perilaku sehari-hari.⁵
- 3) Ranah psikomotorik memiliki kaitan yang erat dengan kemampuan dalam melakukan kegiatan-kegiatan yang bersifat fisik dalam berbagai mata pelajaran. Ranah psikomot menurut Simpson yang dikutip oleh Puranto ada enam: persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, dan kreativitas. Persepsi (*perception*) adalah kemampuan membedakan suatu gejala dengan gejala yang lain. Kesiapan (*set*) adalah kemampuan menempatkan diri untuk memulai suatu gerakan. Gerakan terbimbing (*guide respons*) adalah kemampuan melakukan gerakan meniru model yang dicontohkan. Gerakan terbiasa (*mechanism*) adalah kemampuan melakukan gerakan tanpa ada model contoh. Kemampuan dicapai karena latihan berulang-ulang sehingga menjadi

⁴ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 2010), hlm. 51.

⁵ *Ibid.*

kebiasaan. Gerakan kompleks (*adaptation*) adalah kemampuan melakukan serangkaian gerakan dengan cara, urutan dan irama yang tepat. Kreativitas (*origination*) adalah kemampuan menciptakan gerakan-gerakan baru yang tidak ada sebelumnya atau mengkombinasikan gerakan-gerakan yang ada menjadi kombinasi gerakan baru yang orisinal.

Muhammad Athiyah Al-Abrosy membagi jenis-jenis belajar menjadi tiga kelompok;

- 1). Duruusul ma'lumaat (Belajar Pengetahuan)
- 2). Duruusul mahaaroot (belajar keterampilan)
- 3). Duruusul Tarqiyatidz dzauqi wal wujdan (Belajar perasaan dan hati).

Sedangkan menurut Muhammad Al-Hadi Afify belajar dapat dikelompokkan menjadi empat;⁶

- 1) *Al-Aqliyah* (Aqal)
- 2) *Al-Khuluuqiyah* (Akhlak)
- 3) *Al-Jismaniyyah* (Fisik)
- 4) *Al-Ijtima'iyah* (Sosial)

Selain pengelompokan jenis-jenis belajar yang dilakukan oleh para ahli diatas, terdapat penggolongan yang menarik untuk ditinjau, yaitu

c. Faktor–Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

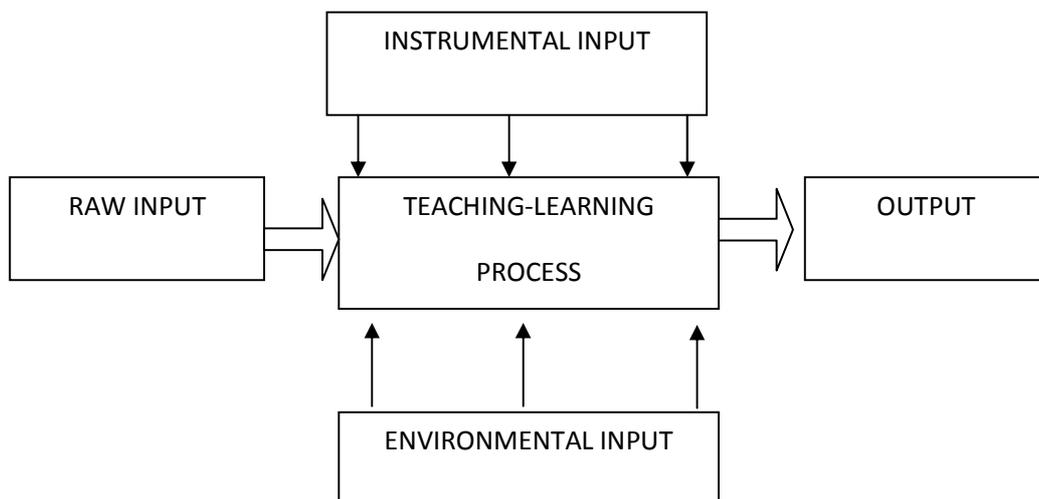
Belajar adalah suatu proses yang menimbulkan terjadinya suatu perubahan atau pembaharuan dalam tingkah laku dan atau kecakapan. Sampai sejauh manakah perubahan itu dapat tercapai, berhasil atau tidaknya tergantung kepada beberapa macam faktor. Adapun faktor-faktor yang tersebut, dapat kita bedakan menjadi dua golongan, yaitu:

- 1) Faktor yang ada pada diri organisme itu sendiri yang kita sebut faktor individual, antara lain; faktor kematangan/pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi.

⁶ Mustaqim, *op.cit.*, hlm. 40.

- 2) Faktor yang ada diluar individu yang kita sebut faktor sosial, antara lain; faktor keluarga/keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya.⁷

Sebagai suatu proses sudah barang tentu harus ada yang diproses (masukan atau input), dan hasil dari pemrosesan (keluaran atau output). Jadi dalam hal ini kita dapat menganalisis kegiatan belajar itu dengan pendekatan analisis sistem. Dengan pendekatan pendekatan sistem ini sekaligus kita dapat melihat adanya berbagai faktor yang dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Dengan pendekatan sistem, kegiatan belajar dapat digambarkan sebagai berikut:⁸



Gambar diatas menunjukkan bahwa masukan mentah (*raw input*) dalam hal ini siswa merupakan bahan baku yang perlu diolah, dalam hal ini diberi pengalaman belajar tertentu dalam proses belajar mengajar (*teaching learning process*). Terhadap/di dalam proses belajar mengajar itu turut berpengaruh pula sejumlah faktor lingkungan yang merupakan masukan lingkungan (*environmental input*), dan berfungsi sejumlah faktor yang sengaja dirancang dan dimanipulasikan (*instrumental input*) guna

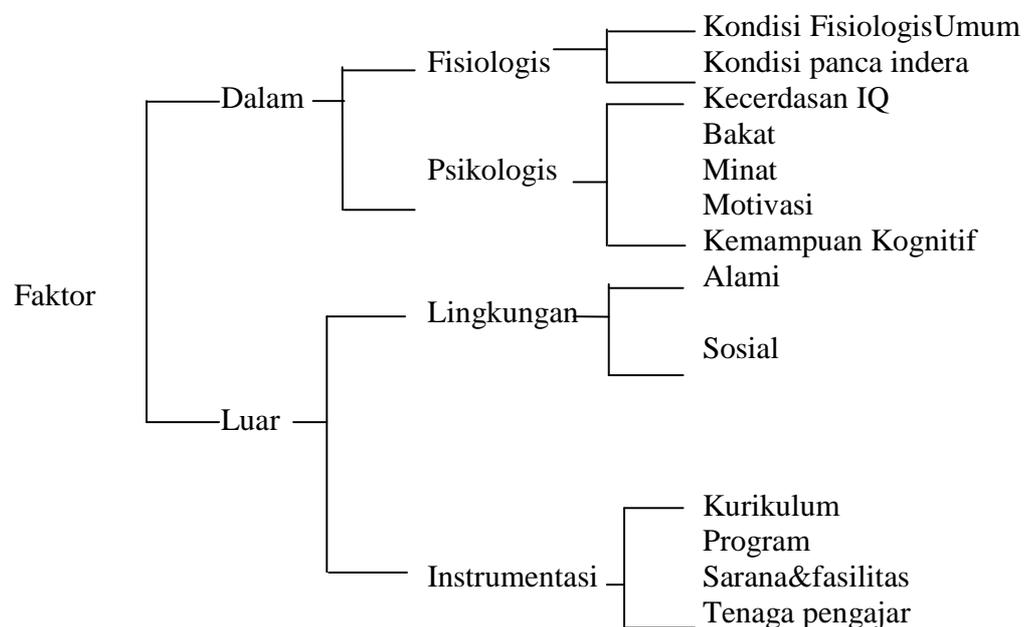
⁷ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung, Remaja Rosda Karya, 2007) cet. XXIII. hlm. 102

⁸ *Ibid.*, hlm. .106.

menunjang tercapainya keluaran yang dikehendaki (*output*). Berbagai faktor tersebut berinteraksi satu sama lain dalam menghasilkan keluaran tertentu.

Yang termasuk *instrumental input* atau faktor-faktor yang disengaja dirancang dan dimanipulasikan adalah: kurikulum atau bahan pelajaran, guru yang memberikan pengajaran, sarana dan fasilitas, serta manajemen yang berlaku di sekolah yang bersangkutan. Di dalam keseuruhan sistem maka insrumental input meruakan faktor yang sangat penting pula dan paling menentukan dalam pencapaian hasil/*output* yang dikehendaki, karena *instrumental input* inilah yang menentukan bagaimana proses belajar mengajar itu akan terjadi di dalam diri si pelajar.

Sumadi Suryabrata, mengelompokkan faktor yang mempengaruhi belajar sebagai berikut :⁹



⁹ Mustaqim..op.cit., hlm. 51.

d. Prinsip Penilaian Hasil Belajar

Ada beberapa prinsip penilaian hasil belajar, yaitu sebagai berikut;

- 1) Penilaian Hasil Belajar hendaknya didasarkan atas hasil pengukuran yang komprehensif, ini berarti bahwa penilaian hasil belajar didasarkan atas sampel prestasi yang cukup banyak, baik macamnya maupun jenisnya. Untuk dituntut pelaksanaan penilaian secara sinambung dan penggunaan bermacam-macam teknik pengukuran.
- 2) Harus dibedakan antara penskoran (*Scoring*) dan penilaian (*grading*). Penskoran berarti proses pengubahan prestasi menjadi angka-angka, sedangkan dalam penilaian kita memproses angka-angka hasil kuantifikasi prestasi itu dalam hubungannya dengan "kedudukan" personal siswa yang memperoleh angka-angka tertentu di dalam skala tertentu, misalnya tentang baik-buruk, bisa diterima-tidak bisa diterima, dinyatakan lulus-tidak lulus. Dalam penskoran, perhatian terutama ditujukan kepada kecermatan dan kemantapan (*accuracy* dan *reliability*); sedangkan dalam penilaian, perhatian terutama ditujukan kepada validitas dan kegunaan (*validity* dan *utility*).
- 3) Dalam proses pemberian nilai Hasil Belajar hendaknya diperhatikan adanya dua macam orientasi, yaitu penilaian yang *norms-referenced* dan yang *criterion-referenced*. *norms-referenced* adalah penilaian yang diorientasikan kepada suatu kelompok tertentu; jadi, hasil evaluasi perseorangan siswa dibandingkan dengan prestasi kelompoknya. Sedangkan *criterion-referenced* ialah penilaian yang diorientasikan kepada suatu standar absolut, tanpa dihubungkan dengan suatu kelompok tertentu. Misalnya, penilai prestasi siswa yang didasarkan atas suatu kriteria pencapaian tujuan instruksional dari suatu mata pelajaran atau bagian dari mata pelajaran yang diharapkan dikuasai oleh siswa setelah melalui sejumlah pengalaman belajar tertentu.
- 4) Kegiatan pemberian nilai hasil belajar hendaknya merupakan bagian integral dari proses belajar mengajar. Ini berarti tujuan penilaian, di samping untuk mengetahui status dan menaksir kemampuan belajar serta penguasaannya

terhadap bahan pelajaran, juga digunakan sebagai umpan balik/ *feedback*, baik kepada siswa sendiri maupun bagi guru atau pengajar.

- 5) Penilaian Hasil Belajar harus bersifat komparabel. Artinya, setelah tahap pengukuran yang menghasilkan angka-angka itu dilaksanakan, prestasi-prestasi yang menduduki skor yang sama harus memperoleh nilai yang sama pula.
- 6) Sistem penilaian yang dipergunakan hendaknya jelas bagi siswa dan bagi pengajar sendiri.¹⁰

e. Jenis-jenis Penilaian Hasil Belajar

Jenis penilaian hasil belajar dapat digolongkan sebagai berikut;

- 1) Penilaian formatif, yakni penilaian yang dilakukan pada setiap akhir satuan pelajaran, dan fungsinya untuk memperbaiki proses belajar-mengajar atau memperbaiki program satuan pelajaran.
- 2) Penilaian *Sumatif*, yakni penilaian yang dilakukan tiap catur wulan atau semester (setelah siswa menyelesaikan suatu unit atau bagian dari mata pelajaran tertentu), berfungsi untuk menentukan angka atau hasil belajar siswa dalam tahap-tahap tertentu.
- 3) Penilaian penempatan (*placement*) yang berfungsi untuk menempatkan siswa dalam situasi belajar mengajar yang tepat.
- 4) Penilaian *diagnostik*, berfungsi untuk membantu memecahkan kesulitan belajar siswa.¹¹

¹⁰ Ngalim purwanto, *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*, (Bandung: Remaja Rosda karya, 2000) cet. XII hlm. 74

¹¹ *Ibid...* hlm. 108

2. Model Pembelajaran *Card Sort*

a. Pengertian Model Pembelajaran *Card Sort*

Pengertian model pembelajaran menurut Joyce dan Weil sebagaimana dikutip oleh Trianto bahwa: ”*models of teaching are really models of learning. As we help student acquire information, ideas, skills, value, ways of thinking and means of expressing themselves, we are also teaching them how to learn*”¹². Maksud kutipan tersebut berarti bahwa model mengajar merupakan model belajar. Dengan model tersebut guru dapat membantu siswa untuk mendapatkan atau memperoleh informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide diri sendiri. Selain itu guru juga mengajarkan bagaimana siswa belajar.

Jadi, model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat kita gunakan untuk mendesain pola-pola mengajar secara tatap muka di dalam kelas atau mengatur tutorial, dan untuk menentukan material/perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku-buku, film-film, tipe-tipe, program-program media komputer, dan kurikulum¹³. Setiap model mengarahkan guru untuk mendesain pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mencapai berbagai tujuan.

Mengajar merupakan perbuatan yang memerlukan tanggung jawab moral yang cukup berat. Berhasilnya pendidikan pada siswa sangat bergantung pada pertanggungjawaban guru dalam melaksanakan tugasnya. Mengajar merupakan suatu perbuatan atau pekerjaan yang bersifat: unik tetapi sederhana.¹⁴ Dikatakan unik karena ia berkenaan dengan manusia yang belajar yakni siswa dan yang mengajar yakni guru dan bertalian erat dengan manusia di dalam masyarakat yang kesemuanya menunjukkan keunikan. Dikatakan

¹² Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: Presatsi Pustaka, 2007), hlm. 1.

¹³ *ibid*

¹⁴ Muh Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2000) cet. 5 hlm. 4.

sederhana karena mengajar dilaksanakan dalam keadaan praktis dalam kehidupan sehari-hari, mudah dihayati oleh siapa saja.

Mengajar pada prinsipnya adalah membimbing siswa dalam kegiatan belajar mengajar atau mengandung pengertian bahwa mengajar merupakan suatu usaha mengorganisasi lingkungan dalam hubungannya dengan anak didik dan bahan pengajaran yang menimbulkan terjadinya proses belajar.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan. Oleh karena itu, untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, diperlukan berbagai keterampilan.

Model *Card Sort* pembelajaran yang menekankan keaktifan siswa, di mana dalam pembelajaran ini setiap siswa diberi kartu indeks yang berisi informasi tentang materi yang akan dibahas, kemudian siswa mengelompok sesuai dengan kartu indeks yang dimilikinya. Setelah itu siswa mendiskusikan dan mempresentasikan hasil diskusi tentang materi dan kategori kelompoknya. Di sini pendidik lebih banyak bertindak sebagai fasilitator dan menjelaskan materi yang perlu dibahas atau materi yang belum dimengerti siswa setelah presentasi selesai. Ciri khas dari pembelajaran aktif model *Card Sort* ini adalah siswa mencari bahan sendiri atau materi yang sesuai dengan kategori kelompok yang diperolehnya siswa mengelompok sesuai kartu indeks yang diperolehnya.

b. Ciri-ciri Pendekatan dan Komponen Model Pembelajaran *Card Sort*

Dalam paradigma baru pendidikan, tujuan pembelajaran bukan hanya untuk mengubah perilaku siswa, tetapi membentuk karakter dan sikap mental profesional yang berorientasi pada global *mindset*. Fokus pembelajarannya adalah pada "mempelajari cara belajar" (*learning how to learn*) dan bukan hanya semata mempelajari substansi mata pelajaran. Sedangkan pendekatan, strategi dan model pembelajarannya adalah mengacu pada konsep

konstruktivisme yang mendorong dan menghargai usaha belajar siswa dengan proses *inquiry & discovery learning*. Pendekatan model pembelajaran dengan *Card Sort* mengacu pada prinsip pembelajaran kolaboratif yang berorientasi pada masalah dan tantangan akan menghasilkan sikap mental profesional, yang disebut *researchmindedness* dalam pola pikir siswa, sehingga kegiatan pembelajaran selalu menantang dan menyenangkan;

1) Ciri pendekatan model pembelajaran *Card Sort*

Ciri yang dapat ditemukan dalam model pembelajaran *Card Sort* adalah peserta didik tidak diindoktrinasi dengan pengetahuan yang disampaikan oleh guru, melainkan mereka menemukan dan mengeksplorasi pengetahuan tersebut dengan apa yang telah mereka ketahui dan pelajari sendiri.

Selain ciri-ciri tersebut dalam perspektif *kolaboratif*, proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas harus menekankan 4 (empat) komponen kunci yaitu :

- (a) Peserta didik membangun pemahamannya sendiri dari hasil belajarnya bukan karena disampaikan (diajarkan).
- (b) Pelajaran baru sangat tergantung pada pelajaran sebelumnya.
- (c) Belajar dapat ditingkatkan dengan interaksi sosial.
- (d) Penugasan-penugasan dalam belajar dapat meningkatkan kebermaknaan proses pembelajaran.

2) Komponen-komponen model pembelajaran *Card Sort*

Konstruksi pengetahuan merupakan proses berpikir dan menafsirkan tentang suatu peristiwa yang dialami. Setiap individu memiliki pengalaman yang unik. Oleh karenanya pengetahuan yang dimiliki oleh individu merupakan pengetahuan yang bersifat unik pula. Proses belajar dalam diri individu dapat dikatakan telah terjadi apabila pengetahuan yang telah dimiliki dapat digunakan untuk menafsirkan pengalaman baru secara utuh, lengkap, dan lebih baik daripada

sebelumnya. Siswa perlu mengaitkan pengetahuan yang telah dimiliki sebelumnya dengan pengetahuan baru. Mengaitkan pengetahuan lama dengan pengetahuan baru merupakan hal yang prinsip untuk membangun ilmu pengetahuan.

Tujuan pendekatan model pembelajaran *Card Sort* dalam pembelajaran adalah agar siswa memiliki kemampuan dalam menemukan, memahami, dan menggunakan informasi atau pengetahuan yang dipelajari. Implementasi pendekatan Kolaboratif dalam kegiatan pembelajaran perlu memperhatikan beberapa komponen penting berikut :

- (a) Belajar aktif (*active learning*)
- (b) Siswa terlibat dalam aktivitas pembelajaran yang bersifat otentik dan situasional.
- (c) Aktivitas belajar harus menarik dan menantang.
- (d) Siswa harus dapat mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah dimiliki sebelumnya dalam sebuah proses yang disebut "*bridging*".
- (e) Siswa harus mampu merefleksikan pengetahuan yang sedang dipelajari.
- (f) Guru harus lebih banyak berperan sebagai fasilitator yang dapat membantu siswa dalam melakukan konstruksi pengetahuan. Dalam hal ini, guru tidak lagi hanya sekadar berperan sebagai penyaji informasi.
- (g) Guru harus dapat memberi bantuan berupa materi yang diperlukan oleh siswa dalam menempuh proses belajar.

Pendekatan konstruktivistik menghendaki peran guru yang berbeda dengan yang selama ini berlangsung. Guru tidak lagi berperan sebagai seorang yang menyiapkan diri untuk melakukan presentasi pengetahuan di depan kelas, tetapi merancang dan menciptakan pengalaman-pengalaman belajar (*learning experiences*) yang dapat

membantu siswa memberi makna terhadap konsep-konsep dan ilmu pengetahuan yang sedang dipelajari. Guru perlu melatih siswa agar mampu mengaitkan, membuat rasional, dan memaknai konsep-konsep yang dipelajari.

Agar kegiatan pembelajaran yang dilandasi oleh pendekatan konstruktivistik dapat memberikan hasil yang optimal, ada beberapa faktor yang perlu mendapat perhatian. Newy dkk., mengemukakan beberapa hal yang perlu diperhatikan untuk mewujudkan pendekatan Kolaboratif dalam kegiatan pembelajaran yaitu sebagai berikut:¹⁵

- 1) Berikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan belajar dalam konteks nyata. Belajar terjadi manakala siswa menerapkan pengetahuan yang dipelajari dalam mengatasi suatu permasalahan.
- 2) Ciptakan belajar kelompok. Belajar merupakan sebuah proses yang berlangsung melalui interaksi sosial antara guru dan siswa dalam menggali dan mengaplikasikan kombinasi pengetahuan yang telah mereka miliki.
- 3) Ciptakan model dan arahkan siswa untuk dapat mengkonstruksi pengetahuan. Guru dan siswa bekerja sama untuk mencari solusi terhadap suatu permasalahan. Guru, yang pada umumnya memiliki pengalaman dan pengetahuan yang lebih luas/ekstensif, perlu memberi arah yang konsisten agar siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna.

c. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Card Sort*

Pembelajaran dengan model *Card Sort* merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, penggolongan, sifat, fakta

¹⁵ *Ibid.*, hlm. . 21.

tentang suatu obyek, atau mengulang informasi. Gerakan fisik yang dilakukan siswa dapat membantu memberi energi kepada kelas yang telah letih.

Langkah-langkah model pembelajaran *Card Sort* sebagaimana yang disampaikan oleh Mel Siberman, adalah sebagai berikut:¹⁶

- a. Berilah masing-masing peserta didik kartu indeks yang berisi informasi atau contoh yang cocok dengan satu atau lebih kategori.
- b. Mintalah peserta didik untuk berusaha mencari temannya di ruang kelas dan menemukan orang yang memiliki kartu dengan kategori yang sama (guru bisa mengumumkan kategori tersebut sebelumnya atau membiarkan siswa mencarinya)
- c. Biarkan peserta didik menyajikan sendiri kartu kategorinya kepada yang lain.
- d. Selagi masing-masing kategori dipresentasikan, buatlah beberapa point mengajar yang anda rasa penting.

d. Fungsi Model Pembelajaran *Card Sort*

Penerapan model pembelajaran berfungsi untuk menciptakan pembelajaran yang sukses, yaitu pembelajaran yang mampu membantu siswa mencapai kompetensi yang diinginkan¹⁷. Model pembelajaran *Card Sort* ini berfungsi:

- 1) Peran aktif siswa (*active participation*), dalam model pembelajaran *Card Sort* siswa menjadi lebih aktif dalam tugas-tugas yang bermakna sehingga proses belajar berlangsung efektif.
- 2) Latihan (*practice*), latihan juga dapat memperbaiki kemampuan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan dan dapat memperbaiki tingkat daya ingat.

¹⁶ Mel Siberman, *Acitve Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, (Yogyakarta: Pustaka Insana Madani, 2007), hlm. 157.

¹⁷ Benny A.Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Dian Rakyat, 2009), cet. 1, hlm. 20

- 3) Interaksi sosial, hal ini berfungsi agar siswa dapat memperoleh dukungan sosial dalam belajar. Interaksi yang berkesinambungan dengan sejawat atau sesama siswa akan memungkinkan siswa untuk melakukan konfirmasi terhadap pengetahuan dan keterampilan yang sedang dipelajari.

e. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran *Card Sort*

Kelebihan model pembelajaran *Card Sort* sebagai model pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Siswa tidak terlalu menggantungkan pada guru, akan tetapi dapat menambah kepercayaan kemampuan berpikir sendiri, menemukan informasi dari berbagai sumber, dan belajar dari siswa yang lain.
- 2) Mengembangkan kemampuan mengungkapkan ide atau gagasan dengan kata-kata verbal dan membandingkannya dengan ide-ide yang lain.
- 3) Menumbuhkan sikap respek pada orang lain, menyadari akan segala keterbatasan, dan bersedia menerima segala perbedaan.
- 4) Membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar.
- 5) Meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial, termasuk mengembangkan harga diri, hubungan interpersonal, keterampilan mengelola waktu, dan sikap positif terhadap sekolah.
- 6) Mengembangkan kemampuan untuk menguji ide dan pemahaman siswa sendiri, serta menerima umpan balik. Siswa dapat menerapkan teknik pemecahan masalah tanpa takut membuat kesalahan, karena keputusan yang dibuat adalah tanggung jawab kelompoknya.
- 7) Meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berpikir, dan ini berguna untuk proses pendidikan jangka panjang.

Di samping kelebihan, pembelajaran dengan model *Card Sort* juga memiliki kekurangan, di antaranya:

- 1) Siswa yang dianggap memiliki kelebihan, akan merasa terhambat oleh siswa yang dianggap kurang memiliki kemampuan. Akibatnya, keadaan semacam ini dapat mengganggu iklim kerja sama dalam kelompok.
- 2) Siswa tidak bisa memahami apa yang seharusnya dipahami, karena tidak adanya pengajaran secara langsung dari guru.
- 3) Dalam praktik model pembelajaran dengan *Card Sort* dilaksanakan dengan berkelompok, sehingga guru perlu menyadari bahwa sebenarnya hasil atau prestasi yang diharapkan adalah prestasi setiap individu siswa.

3. Pembelajaran Fiqih

a. Pengertian Pembelajaran Fiqih

Fiqih merupakan kajian ilmu yang digunakan untuk mengambil tindakan hukum terhadap sebuah kasus tertentu dengan mengacu pada ketentuan yang terdapat dalam syari'at Islam yang ada.¹⁸ Dalam pemahaman seperti ini maka kajian atau produk fiqih selayaknya bersifat dinamis. Dan lebih lanjut fiqih merupakan suatu model pemaknaan hukum terhadap realitas. Dalam perkembangan selanjutnya fiqih mampu menginterpretasikan teks-teks agama secara kontekstual.

Fiqih dalam arti tekstual dapat diartikan pemahaman dan perilaku yang diambil dari agama.¹⁹ Kajian dalam fiqih meliputi masalah *Ubudiyah* (persoalan-persoalan ibadah), *ahwal al-sakhsiyah* (keluarga), *mu'amalah* (masyarakat), dan *siyasah* (negara).

Fiqih artinya paham, menurut Abdul Wahab Khalaf yang dikutip oleh Ahmad Rofiq, pengertian fiqih secara terminologi adalah hukum-hukum syara' yang bersifat praktis (amaliah) yang diperoleh dari dalil-dalil naqli yang

¹⁸ Sumanto al-qurtuby, *KH.MA.Sahal Mahfudh; Era Baru Fiqih Indonesia*, (Yogyakarta: Cermin, 2000) hlm. 134.

¹⁹ M. Kholidul Adib, *Fiqh Progressif: Membangun Nalar Fiqih Bervisi Kemanusiaan*, dalam *Jurnal Justisia*, Edisi 24 XI 2003, hlm. 4.

rinci.²⁰ Oleh karena itu, fiqih merupakan salah satu mata pelajaran Islam yang paling dikenal oleh masyarakat, dari sejak lahir sampai dengan meninggal dunia, manusia selalu berhubungan dengan fiqih. Maka, fiqih dikategorikan sebagai ilmu *al-hal*, yaitu ilmu yang wajib dipelajari, karena dengan ilmu itu pula seseorang baru dapat melaksanakan kewajibannya mengabdikan kepada Allah melalui ibadah shalat, puasa, haji dan sebagainya.²¹

Mata pelajaran fiqih di Madrasah Tsanawiyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang mempelajari tentang fiqih ibadah, terutama menyangkut pengenalan dan pemahaman tentang cara-cara pelaksanaan rukun Islam dan pembiasaannya dalam kehidupan sehari-hari, serta fiqih muamalah yang menyangkut pengenalan dan pemahaman sederhana mengenai ketentuan tentang makanan dan minuman yang halal dan yang haram, khitan, kurban, serta tata cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam. Secara substansial mata pelajaran fiqih memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktikkan dan menerapkan hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari sebagai perwujudan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya ataupun lingkungannya.²²

b. Tujuan Pembelajaran Fiqih

Sebelum lebih jauh menjelaskan tujuan Pendidikan Agama Islam terlebih dahulu dijelaskan apa sebenarnya makna dari "tujuan" tersebut. Secara etimologi tujuan adalah "arah, maksud, atau haluan". Dalam bahasa Arab tujuan diistilahkan dengan "ghayat, ahdaf, atau muuqoshid". Sementara dalam bahasa

²⁰ Ahmad Rofiq, *Hukum Islam di Indonesia*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2000) cet. 4 hlm. 295.

²¹ Abudin Nata, *Metodologi Studi Islam*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004) cet. 9 hlm. 295.

²² Permenag RI no. 2 tahun 2008, tentang SKL & SI PAI dan B. Arab, hlm 63.

inggris diistilahkan dengan ”*goal, purpose, obyektif, atau aim*”. Secara terminologi tujuan adalah suatu yang diharapkan tercapai setelah sebuah usaha atau kegiatan selesai.²³

Suatu usaha yang tidak mempunyai tujuan tidak akan berarti apa-apa. Ibarat seseorang yang bepergian tidak tentu arah. Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar dan jelas memiliki tujuan. Sehingga diharapkan dalam penerapannya ia tidak kehilangan arah dan pijakan.

Dalam Undang-Undang RI no. 20 tahun 2003 pasal 3 disebutkan Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.²⁴

Secara umum tujuan pendidikan ialah terjadinya perubahan tingkah laku sikap, dan kepribadian peserta didik setelah mengalami proses pendidikan dan pada akhirnya potensi dapat berkembang menuju dewasa, potensi disini ialah potensi fisik, emosi, sosial, moral, pengetahuan, dan keterampilan.

Pembelajaran fiqih di Madrasah Tsanawiyah bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat:

- (1) Mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam dalam mengatur ketentuan dan tata cara menjalankan hubungan manusia dengan Allah yang diatur dalam fiqih ibadah dan hubungan manusia dengan sesama yang diatur dalam fiqih muamalah.
- (2) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dalam melaksanakan ibadah kepada Allah dan ibadah sosial. Pengalaman

²³ Arif Armai, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta: Ciputata Press, 2002), hlm. 15.

²⁴ Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional 2003, (Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2003), hlm. 2.

tersebut diharapkan menumbuhkan ketaatan menjalankan hukum Islam, disiplin dan tanggung jawab sosial yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosial.

c. Ruang Lingkup Pembelajaran Fiqih.

Ruang lingkup fiqih di Madrasah Tsanawiyah meliputi ketentuan pengaturan hukum Islam dalam menjaga keserasian, keselarasan, dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah SWT dan hubungan manusia dengan sesama manusia. Adapun ruang lingkup mata pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah meliputi :

- 1) Aspek fiqih ibadah meliputi: ketentuan dan tatacara taharah, salat fardu, salat sunnah, dan salat dalam keadaan darurat, sujud, azan dan iqamah, berzikir dan berdoa setelah salat, puasa, zakat, haji dan umrah, kurban dan akikah, makanan, perawatan jenazah, dan ziarah kubur.
- 2) Aspek fiqih muamalah meliputi: ketentuan dan hukum jual beli, *qirad*, riba, pinjam- meminjam, utang piutang, gadai, dan *borg* serta upah.

d. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar

Standar kompetensi mata pelajaran Fiqih berisi sekumpulan kemampuan minimal yang harus dikuasai peserta didik selama menempuh fiqih di MTs. kemampuan ini berorientasi pada perilaku afektif dan psikomotorik dengan dukungan pengetahuan kognitif dalam rangka memperkuat keimanan, ketaqwaan, dan ibadah kepada Allah SWT. Kemampuan-kemampuan yang tercantum dalam komponen kemampuan dasar ini merupakan penjabaran dari kemampuan dasar umum yang harus dicapai di Madrasah Tsanawiyah.

Sedangkan Standar Kompetensi Pembelajaran Fiqih kelas III Madrasah Ibtidaiyah adalah:

Kelas VIII, Semester 1

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
1. Melaksanakan tata cara sujud di luar salat	1.1 Menjelaskan ketentuan sujud syukur dan tilawah 1.2 Mempraktikkan sujud syukur dan tilawah
2. Melaksanakan tatacara puasa	2.1 Menjelaskan ketentuan puasa 2.2 Menjelaskan macam-macam puasa
3. Melaksanakan tata cara zakat	3.1 Menjelaskan ketentuan zakat fitrah dan zakat maal 3.2 Menjelaskan orang yang berhak menerima zakat 3.3 Mempraktikkan pelaksanaan zakat fitrah dan maal

d. Kelas VIII, Semester 2

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
1. Memahami ketentuan pengeluaran harta di luar zakat	1.1 Menjelaskan ketentuan-ketentuan shadaqah, hibah dan hadiah 1.2 Mempraktikkan sedekah, hibah dan hadiah
2. Memahami hukum Islam tentang haji dan umrah	2.1 Menjelaskan ketentuan ibadah haji dan umrah 2.2 Menjelaskan macam-macam haji 2.3 Mempraktikkan tatacara ibadah haji dan umrah
3. Memahami hukum Islam	3.1 Menjelaskan jenis-jenis makanan

STANDAR KOMPETENSI	KOMPETENSI DASAR
tentang makanan dan minuman	<p>dan minuman halal</p> <p>3.2 Menjelaskan manfaat mengkonsumsi makanan dan minuman halal</p> <p>3.3 Menjelaskan jenis-jenis makanan dan minuman haram</p> <p>3.4 Menjelaskan bahayanya mengkonsumsi makanan dan minuman haram</p> <p>3.5 Menjelaskan jenis-jenis binatang yang halal dan haram dimakan</p>

4. Penerapan Model Pembelajaran *Card Sort* dalam Mata Pelajaran Fiqih

Pendidikan Agama dimaksudkan untuk peningkatan potensi spiritual dan membentuk peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia. Akhlak mulia mencakup etika, budi pekerti, dan moral sebagai perwujudan dari pendidikan Agama. Peningkatan potensi spiritual mencakup pengenalan, pemahaman, dan penanaman nilai-nilai keagamaan, serta pengamalan nilai-nilai tersebut dalam kehidupan individual ataupun kolektif kemasyarakatan. Peningkatan potensi spiritual tersebut pada akhirnya bertujuan pada optimalisasi berbagai potensi yang dimiliki manusia yang aktualisasinya mencerminkan harkat dan martabatnya sebagai makhluk Tuhan.

Pembelajaran terkait dengan bagaimana membelajarkan siswa atau bagaimana membuat siswa dapat belajar dengan mudah dan dorongan oleh kemauannya sendiri untuk mempelajari apa yang teraktualisasikan dalam kurikulum sebagai kebutuhan peserta didik. Oleh karena itu, pembelajaran berupaya menjabarkan nilai-nilai yang terkandung dalam kurikulum dengan menganalisa tujuan pembelajaran dan karakteristik isi bidang studi pendidikan

agama yang terkandung dalam kurikulum. Selanjutnya dilakukan kegiatan untuk memilih, menetapkan dan mengembangkan cara-cara, model dan strategi pembelajaran yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan sesuai dengan kondisi yang ada agar kurikulum dapat diaktualisasikan dalam proses pembelajaran.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Telaah pustaka terkait dengan penelitian ilmiah dijadikan bahan rujukan untuk memperkuat kajian teoretis dan memperoleh informasi yang berkaitan dengan topik pembahasan adalah sebagai berikut ini.

Dalam penulisan skripsi ini, selain peneliti menggali informasi dari buku-buku yang ada kaitannya tentang pelaksanaan model *Card Sort* dalam pembelajaran fiqih, peneliti juga menggali informasi dari skripsi terdahulu sebagai bahan pertimbangan.

1. Muhamad Mahfudz, dengan judul: Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Kreatif dan Meyenangkan hubungannya dengan Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Islam, Mahasiswa IAIN Walisongo, 2004. Penelitian ini mengkaji masalah persepsi pengajaran yang dilakukan oleh guru. Tema penulisan skripsi pada variabel bebas hampir sama dengan tema yang penulis lakukan. Perbedaannya hanya pada variabel bebas, yaitu menjelaskan tentang kegiatan pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan, sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah membahas mengenai “Model *Card Sort* dalam pembelajaran Akhlak.”²⁵
2. Nur Ubaidillah, judul: Pengaruh Persepsi Siswa tentang Model Mengajar Guru terhadap Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kudus. Semarang: IAIN Walisongo, 2003. Penelitian ini

²⁵ Muhamad Mahfudz, *Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan Hubungannya dengan Keaktifan Belajar Pendidikan Agama Islam*, (Mahasiswa IAIN Walisongo, 2004) td.

mengkaji masalah persepsi pengajaran yang dilakukan oleh guru. Tema penulisan skripsi pada variabel terikat sama-sama membahas tentang keaktifan belajar, hanya saja perbedaannya terletak pada jenis mata pelajaran. Dalam skripsi Nur Ubaidillah dibahas Keaktifan belajar Pendidikan Agama Islam, sedangkan kajian ini terfokus pada keaktifan belajar mata pelajaran Aqidah Akhlak.

Dari kedua judul tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa skripsi milik saudara Muhammad Mahfudz, memiliki kesamaan dalam pengkajian teoretis tentang “Pembelajaran kreatif dan menyenangkan, hanya saja penelitian ini membahas secara rinci mengenai penggunaan model *Card Sort* dalam pembelajaran Aqidah Akhlak, sedangkan skripsi milik saudara Nur Ubaidillah, memiliki kesamaan dalam pengkajian teoretis tentang “Keaktifan belajar Aqidah Akhlak”. Hanya saja dalam penggunaan literatur yang berbeda dengan kedua skripsi terdahulu sehingga penulisan skripsi ini merupakan hasil karya yang sah dan tidak meniru milik orang lain.

Sedangkan model yang penulis gunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah dengan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*).

C. Hipotesis Tindakan

Terjadi peningkatan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran fiqih kelas VIII C IV semester satu di MTs NU Miftahut Tholibin Mejubo Kudus Tahun Pelajaran 2009/2010 dengan menerapkan Model *Card Sort* dalam setiap siklus yang dilakukan.