

**BAB II**  
**KAJIAN UMUM TENTANG**  
**PENGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VISUAL**  
**PADA MATA PELAJARAN AQIDAH AKHLAK**

**A. Kajian Penelitian yang Relevan**

Dalam kajian pustaka ini terdiri atas penelitian terdahulu yang relevan dengan penulisan skripsi sebagai bahan perbandingan, penulis akan mengkaji beberapa penelitian terdahulu untuk menghindari kesamaan obyek dalam penelitian.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Atik Yuli Suryani NIM : 02-4385 mahasiswa STAIMUS, *Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas V SD Negeri 02 Warukaranganyar Purwodadi Tahun Pelajaran 2007/2008*, Tujuan Penelitian ini adalah mengetahui sejauh mana pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar pendidikan agama islam siswa kelas V SD Negeri 2 Warukaranganyar Purwodadi. Hasil penelitian ini adalah adanya pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar siswa Pendidikan Agama Islam kelas V SD Negeri 02 Warukaranganyar. Ini dibuktikan dengan hasil perhitungan  $r_{xy}$  diperoleh koefisien korelasi ( $r$  hitung ) = 0,469 dan setelah dikonsultasikan dengan tabel signifikan 5 % untuk N: 30, nilai  $r_{xy}$  product moment ( $r_{tabel}$ ) = 0,361. Jadi  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel.
2. Penelitian yang dilakukan Ali Nurwakit NIM:10710469 SETIA-WS Semarang, *Pengaruh Pendidikan Agama Islam Terhadap Perilaku Keagamaan di MI Al Fadlil Warukaranganyar*, Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh antara Pendidikan Agama Islam dalam membentuk perilaku keagamaan siswa MI Al Fadlil Warukaranganyar Kecamatan Purwodadi Kabupaten Grobogan. Hasil penelitian ini adalah adanya pengaruh yang signifikan pendidikan agama islam terhadap perilaku

keagamaan di MI Al Fadlil Warukaranganyar. Ini dibuktikan dengan hasil perhitungan  $r_{xy}$  diperoleh koefisien korelasi ( $r$  hitung) = 0,355 dan setelah dikonsultasikan dengan tabel signifikan 5 % untuk  $N= 57$  nilai  $r_{xy}$  product moment ( $r_{tabel}$ ) = 0,260. Jadi  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel.

3. Penelitian yang dilakukan Muhammad Habaib NIM : 3104102, *Efektifitas penggunaan media pembelajaran visual dalam meningkatkan hasil belajar fisika materi pokok gerak lurus ( studi pada siswa kelas X MA YPPA Cipulus Wanayasa Purwakarta )*. Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui sejauhmana efektifitas penggunaan media pembelajaran visual terhadap hasil belajar mata pelajaran fisika materi gerak lurus pada siswa kelas X MA YPPA Cipulus Wanayasa Purwakarta. Hasil penelitian ini adalah hasil tes yang telah dilakukan diperoleh rata-rata hasil belajar kelompok eksperimen pre test adalah 61,43 dan post test adalah 89,30 sedangkan kelompok kontrol pre test adalah 62,48 dan post test adalah 85,38. Berdasarkan uji hipotesis dengan menggunakan uji perbedaan rata-rata pihak (uji t-test) yaitu pihak kanan diperoleh  $t_{hitung} = 1,781$  dan  $t_{tabel} = 1,67$  karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  berarti  $H_0$  ditolak, terlihat bahwa hasil belajar kedua kelompok tersebut berbeda secara signifikan/nyata. Maka dapat dikatakan bahwa penggunaan media pembelajaran visual lebih efektif daripada pembelajaran konvensional dalam meningkatkan hasil belajar fisika materi gerak lurus di MA YPPA Cipulus Wanayasa. Selain meningkatkan hasil belajar siswa, pembelajaran menggunakan media visual juga dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam bertanya, menjelaskan, dan berdiskusi untuk menyelesaikan suatu masalah.
4. Penelitian yang dilakukan Lathifatul Sa'idah NIM :3104009, *Efektivitas Model Pembelajaran Cooperative Learning Tipe STAD terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik pada Materi Perbandingan Semester Ganjil Kelas VII MTs. NU Salafiyah Demak Tahun Pelajaran 2008/2009*. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui efektivitas pembelajaran matematika dengan model pembelajaran *cooperative learning* tipe STAD terhadap hasil belajar matematika peserta didik MTs NU Salafiyah Demak. Hasil penelitian ini adalah bahwa pembelajaran *cooperative learning* tipe STAD dapat

meningkatkan hasil belajar siswa pada materi perbandingan sehingga hasil belajar siswa yang diajar dengan *cooperative learning* tipe STAD lebih baik dari pada siswa yang diajar dengan pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata hasil belajar siswa yaitu rata-rata siswa kelas eksperimen = 67,25 sedangkan rata-rata siswa kelas kontrol = 57,75.

## B. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Visual

### 1. Pengertian Media Pembelajaran

“Media berasal dari bahasa latin *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.”<sup>1</sup> “Media merupakan sesuatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audien ( siswa ) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar mengajar.”<sup>2</sup> “Salah satu pengertian media adalah yang diungkapkan oleh Gerbich dan Ely (1971), media secara garis besar adalah materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Secara khusus media dalam proses belajar mengajar dapat diartikan sebagai alat grafis, photography atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.”<sup>3</sup>

“Gagne dan Briggs (1975) mengatakan bahwa media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, yang terdiri dari antara lain buku, tape-recorder, kaset, video kamera, film, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media pembelajaran adalah sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau bahan pembelajaran.”<sup>4</sup> “Media pembelajaran

---

<sup>1</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003), Cet. 4, hlm. 3

<sup>2</sup> Asnawir dan Usman, M. Basyirudin, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm.11

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

<sup>4</sup> Bambang Warsita, *Tehnologi Pembelajaran Landasan dan aplikasinya*, ( Jakarta : Rineka Cipta, 2008 ), Cet. 1, hlm. 121.

adalah media yang dirancang secara khusus untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga terjadinya proses pembelajaran.”<sup>5</sup>

“Pada hakikatnya proses belajar mengajar adalah proses komunikasi.”<sup>6</sup> Kegiatan belajar mengajar dikelas merupakan suatu dunia komunikasi tersendiri dimana guru dan siswa bertukar pikiran untuk mengembangkan ide dan pengertian. Dalam komunikasi sering terjadi penyimpangan-penyimpangan sehingga komunikasi tersebut tidak efektif dan efisien. Hal ini antara lain disebabkan karena ketidaksiapan ataupun kurangnya minat siswa. Salah satu usaha untuk mengatasi keadaan demikian ialah penggunaan media secara terintegrasi dalam proses belajar mengajar. Fungsi media dalam kegiatan tersebut adalah untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi.

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien yang meskipun sederhana tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan ketrampilan membuat media pengajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu dapat disimpulkan bahwa media belajar adalah bagian yang tidak dapat terpisahkan demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada umumnya.

---

<sup>5</sup> Bambang Warsita, *Tehnologi Pembelajaran Landasan dan aplikasinya*, hlm. 121

<sup>6</sup> Asnawir dan Usman, M. Basyirudin, *Media Pembelajaran*, hlm 13.

## 2. Macam-macam media

“Media pembelajaran dilihat dari jenisnya, dapat diklasifikasikan menjadi media audio, media cetak, dan media elektronik.”<sup>7</sup> “Bretz mengidentifikasi ciri utama dari media menjadi tiga unsur pokok, yaitu suara, visual dan gerak.”<sup>8</sup> Bretz juga membedakan antara media siar ( *telecommunication* ) dan media rekam ( *recording* ) sehingga terdapat 8n klasifikasi media : 1) media audio visual gerak, 2) media audio visual diam, 3) media audio semi – gerak, 4) media visual gerak, 5) media visual diam, 6) media semi – gerak, 7) media audio dan 8) media cetak.<sup>9</sup>

Ada beberapa jenis media pendidikan yang biasa digunakan dalam proses pengajaran :<sup>10</sup>

- a. Media Grafis seperti gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, kartun, komik, dan lain – lain. Media grafis sering juga disebut media dua dimensi, yakni media yang mempunyai ukuran panjang dan lebar.
- b. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat ( *solid model* ), model penampang, model susun, model kerja. *mock up*, diorama dan lain – lain.
- c. Media proyeksi seperti slide, filmstrip, film, penggunaan OHP dan lain – lain.
- d. Penggunaan lingkungan sebagai media pendidikan.

## 3. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Karena beraneka ragamnya media tersebut, maka masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Untuk itu, perlu melakukan pemilihan dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara

---

<sup>7</sup> Mukhtar, *Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, ( Jakarta : CV. Misaka Galiza, 2003 ), Cet. II., hlm. .110.

<sup>8</sup> Arief S. Sadiman, et. al., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, ( Jakarta : Rajawali Pers, 2009 ), Cet. 13, hlm. .20.

<sup>9</sup> Arief S. Sadiman, et. al., *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, hlm 20.

<sup>10</sup> Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, ( Jakarta : Rineka Cipta, 2003 ), cet. 3, hlm.237-238

tepat guna. Pemilihan serta pemanfaatan media perlu memperbaiki kriteria:<sup>11</sup>

- a. Tujuan  
Media hendaknya menunjang tujuan pengajaran yang telah dirumuskan
- b. Ketepatan  
Tepat dan berguna bagi pemahaman bahan yang dipelajari
- c. Keadaan peserta didik  
Kemampuan daya pikir dan daya tangkap peserta didik serta besar kecilnya kelemahan peserta didik perlu dipertimbangkan.
- d. Ketersediaan  
Pemilihan perlu memperhatikan ada atau tidak media di perpustakaan atau sekolah serta mudah sulitnya diperoleh.
- e. Mutu teknis  
Media harus memiliki kejelasan dan kualitas yang baik.
- f. Biaya  
Hal ini merupakan pertimbangan bahwa biaya yang dikeluarkan apakah seimbang dengan hasil yang dicapai serta ada kesesuaian atau tidak.

#### **4. Ciri - ciri Media Pembelajaran**

Menurut *Gerlach* dan *Ely* yang dikutip oleh Azhar Arsyad mengemukakan 3 ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu atau kurang efisien melakukannya. Ciri-ciri media pembelajaran antara lain:<sup>12</sup>

- a. Ciri fiksatif (*fixative property*)  
Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman

---

<sup>11</sup> Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, hlm.238-239.

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

kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

b. Ciri manipulatif (*manipulative property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar. Misalnya bagaimana proses perubahan larva menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi.

c. Ciri distributif (*distributive property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama dengan kejadian itu.

## 5. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Secara umum media pendidikan mempunyai kegunaan sebagai berikut:<sup>13</sup>

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indra, seperti misalnya:
  - 1) Obyek yang terlalu besar bisa digantikan dengan realitas, gambar, film bingkai, film, atau model.
  - 2) Obyek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar.
  - 3) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*.
  - 4) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal.
  - 5) Obyek yang kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain.

---

<sup>13</sup> Harjanto, , *Perencanaan Pengajaran*, hlm 245.

- 6) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap positif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
  - 1) Menimbulkan kegairahan belajar.
  - 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan.
  - 3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.Sedangkan Fungsi media pembelajaran yaitu:<sup>14</sup>
  - a. Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru
  - b. Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi konkrit)
  - c. Menarik perhatian siswa lebih besar (jalannya pelajaran tidak membosankan)
  - d. Lebih menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar.

## 6. Media Pembelajaran Berbasis Visual

Media pembelajaran visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.

Visualisasi pesan, informasi, atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa dapat dikembangkan dalam berbagai bentuk, seperti foto,

---

<sup>14</sup>Usman, M. Basyirudin, *Media Pembelajaran*, hlm.24.

gambar/ilustrasi, sketsa/gambar garis, grafik, bagan, chart, dan gabungan dari dua bentuk atau lebih. Foto menghadirkan ilustrasi melalui gambar yang hampir menyamai kenyataan dari sesuatu obyek atau situasi. Sementara itu, grafik merupakan representasi simbolis dan artistik sesuatu obyek atau situasi.

Keberhasilan penggunaan media berbasis visual ditentukan oleh kualitas dan efektivitas bahan-bahan visual dan grafik itu. Hal ini hanya dapat dicapai dengan mengatur dan mengorganisasikan gagasan-gagasan yang timbul, merencanakannya dengan seksama, dan menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi obyek, konsep, informasi, atau situasi.

Bentuk visual bisa berupa : <sup>15</sup> (a) *gambar representasi* seperti gambar, lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda; (b) *diagram* yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi; (c) *peta* yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur dalam isi materi; (d) *grafik* seperti tabel dan *chart* (bagan) yang menyajikan gambaran/kecenderungan data atau antara hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

Berikut ragam media pembelajaran berbasis visual:

a. Gambar

Gambar-gambar dapat dikumpulkan dari berbagai sumber seperti kalender, majalah, surat kabar, pamflet dari biro perjalanan, dan sebagainya.

b. Model

Model-model dapat merupakan tiruan dari benda yang sebenarnya seperti model mobil, kereta api, rumah, binatang, dan lain-lain.

c. Koleksi

Bermacam-macam koleksi dapat diadakan seperti macam-macam tekstil, batu-batuan, daun kering mata uang, perangko, dan sebagainya.

d. Peta dan globe

---

<sup>15</sup>Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hlm. 89.

Geografi dan pelajaran sejarah akan pincang tanpa peta. Macam-macam peta harus disediakan tentang tiap bagian dunia, juga peta ekonomi, penduduk, dan sebagainya.

e. Buku pelajaran

Buku pelajaran merupakan alat pengajaran yang paling banyak digunakan di antara semua alat pengajaran lainnya.

Keuntungan buku pelajaran antara lain:<sup>16</sup>

- 1) Buku pelajaran membantu guru melaksanakan kurikulum karena disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku.
- 2) Buku pelajaran juga merupakan pegangan dalam menentukan metode pengajaran.
- 3) Buku pelajaran memberi kesempatan bagi siswa untuk mengulangi pelajaran atau mempelajari pelajaran baru.
- 4) Buku pelajaran dapat digunakan untuk tahun-tahun berikutnya dan bila direvisi dapat bertahan dalam waktu yang lama.
- 5) Buku pelajaran yang uniform memberi kesamaan mengenai bahan dan standar pengajaran.
- 6) Buku pelajaran memberikan kontinuitas pelajaran di kelas yang berurutan, sekalipun guru berganti.
- 7) Buku pelajaran memberi pengetahuan dan metode mengajar yang lebih mantap bila guru menggunakannya dari tahun ke tahun.

f. Film

Film harus dipilih agar sesuai dengan pelajaran yang sedang diberikan. Beberapa keuntungan film adalah:<sup>17</sup>

- 1) Film sangat baik menjelaskan suatu proses, bila perlu dengan menggunakan "slow motion".
- 2) Tiap murid dapat belajar sesuatu dari film, yang pandai maupun yang kurang pandai.

---

<sup>16</sup>S.Nasution, *Tehnologi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1999), Cet. 2, hlm. 103.

<sup>17</sup>S.Nasution, *Tehnologi Pendidikan*, hlm. 104.

- 3) Film sejarah dapat menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat.
- 4) Film dapat membawa anak dari negara yang satu ke negara yang lain dan dari masa yang satu ke masa yang lain.
- 5) Film dapat diulangi bila perlu untuk menambah kejelasan.

g. Filmstrip dan slide

Filmstrip dan slide diperlihatkan kepada murid-murid dengan menggunakan proyektor. Yang dilihat gambar “mati” jadi bukan gambar hidup seperti film. Gambar itu dapat merupakan foto, tabel, diagram karton, reproduksi lukisan, dan sebagainya.

h. Overhead projector

Overhead projector dapat memproyeksikan pada layar apa yang tergambar atau tertulis pada lembaran plastik transparan. Guru dapat membuat tulisan, catatan atau gambar pada lembaran transparan itu seperti yang dapat dilakukannya pada papan tulis. Overhead projector dapat digunakan tanpa menggelapkan ruangan.

Ada beberapa prinsip umum yang perlu diketahui untuk penggunaan efektif media berbasis visual sebagai berikut:<sup>18</sup>

- a) Usahakan visual itu sederhana mungkin dengan menggunakan gambar garis, karton, bagan, dan diagram. Gambar realistis harus digunakan secara hati-hati karena gambar yang amat rinci dengan realisme sulit diproses dan dipelajari bahkan seringkali mengganggu perhatian siswa untuk mengamati apa yang harusnya diamati.
- b) Visual digunakan untuk menekankan informasi sasaran (yang terdapat teks) sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik.
- c) Gunakan grafik untuk menggambarkan ikhtisar keseluruhan materi sebelum menyajikan unit demi unit pelajaran untuk digukan oleh siswa mengorganisasikan informasi.
- d) Ulangi sajian visual dan libatkan siswa untuk meningkatkan daya ingat. Meskipun sebagian visual dapat dengan mudah diperoleh informasinya,

---

<sup>18</sup>Azhar Arsyad, , *Media Pembelajaran* . hlm 89-91.

sebagian lagi memerlukan pengamatan dengan hati-hati. Untuk visual yang kompleks siswa perlu diminta untuk mengamatinya, kemudian mengungkapkan sesuatu mengenai visual tersebut setelah menganalisis dan memikirkan informasi yang terkandung dalam visual itu. Jika perlu, siswa diarahkan kepada informasi penting secara rinci.

- e) Gunakan gambar untuk melukiskan perbedaan konsep-konsep, misalnya dengan menampilkan konsep-konsep yang divisualkan itu secara berdampingan.
- f) Hindari visual yang tak-berimbang
- g) Tekankan kejelasan dan ketepatan dalam semua visual
- h) Visual yang diproyeksikan harus dapat terbaca dan mudah dibaca
- i) Visual, khususnya diagram, amat membantu untuk mempelajari materi yang agak kompleks
- j) Visual yang dimaksudkan untuk mengkomunikasikan gagasan khusus akan efektif apabila (1) jumlah objek dalam visual yang akan ditafsirkan dengan benar dijaga agar terbatas, (2) jumlah aksi terpisah yang penting yang pesan-pesannya harus ditafsirkan dengan benar sebaiknya terbatas, dan (3) semua objek dan aksi yang dimaksudkan dilukiskan secara realistis sehingga tidak terjadi penafsiran ganda.
- k) Unsur-unsur pesan dalam visual itu harus ditonjolkan dan dengan mudah dibedakan dari unsur-unsur latar belakang untuk mempermudah pengolahan informasi.
- l) *Caption* (keterangan gambar) harus disiapkan terutama untuk (1) menambah informasi yang sulit dilukiskan secara visual, (2) memberi nama orang, tempat, atau objek, (3) menghubungkan kejadian atau aksi dalam lukisan dengan visual sebelum atau sesudahnya, dan (4) menyatakan apa yang orang dalam gambar itu sedang kerjakan, pikirkan atau katan.
- m) Warna harus digunakan secara realistis.
- n) Warna dan pemberian bayangan digunakan untuk menaruhkan perhatian dan membedakan komponen-komponen.

## C. Pengertian Prestasi Belajar

### 1. Pengertian Prestasi Belajar

“Prestasi adalah hasil yang telah dicapai, dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya.”<sup>19</sup> Sebelum menguraikan pengertian hasil belajar terlebih dahulu penulis akan memaparkan pengertian belajar.

“Belajar (*learning*) adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak ia masih bayi sampai ke liang lahat nanti.”<sup>20</sup>

“Menurut M. Ngalim Purwanto belajar adalah suatu perubahan yang terjadi melalui latihan atau pengalaman, dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan atau kematangan tidak dianggap sebagai hasil belajar, seperti perubahan-perubahan yang terjadi pada diri seorang bayi”<sup>21</sup>.

“Belajar menurut Morris L. Bigge seperti yang dikutip Max Darsono dkk, adalah perubahan yang menetap dalam diri seseorang yang tidak dapat diwariskan secara genetis.”<sup>22</sup>

“Gagne (1985) juga menyatakan bahwa belajar adalah suatu perubahan dalam kemampuan yang bertahan lama dan bukan berasal dari proses pertumbuhan.”<sup>23</sup>

“Menurut Ilmu jiwa Gestalt, belajar ialah mengalami, berbuat, bereaksi dan berpikir secara kritis.”<sup>24</sup>

“Belajar adalah proses yang terus menerus, yang tidak pernah berhenti dan tidak terbatas pada dinding kelas.”<sup>25</sup>

---

<sup>19</sup> Suharso dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Semarang : Widya Karya, 2006) Cet. 1, hlm. .390.

<sup>20</sup> Bambang Warsita, *Tehnologi Pembelajaran Landasan dan aplikasinya*, hlm. .62.

<sup>21</sup> M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1990), Cet. 5, hlm. 84

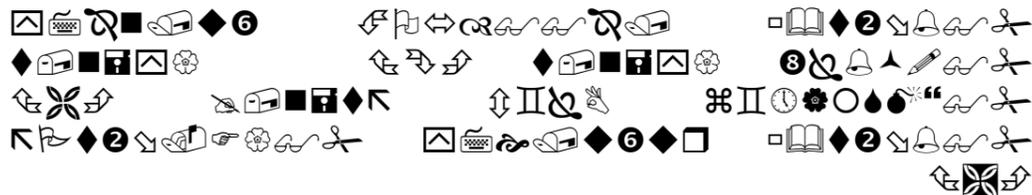
<sup>22</sup> Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM : Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif dan Menyenangkan*, (Semarang : RaSail Group, 2008), Cet. 1, hlm. .9

<sup>23</sup> Udin. S. Winataputra, dkk, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), Cet. 4, hlm. 1.8.

<sup>24</sup> Basyiruddin Usman, *Metodologi Pembelajaran Agama Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), Cet. 1, hlm. 22.

Berdasarkan beberapa pengertian belajar di atas, secara umum dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses pengalaman dan latihan akibat interaksi individu dengan lingkungan sehingga menghasilkan perubahan perilaku yang mencakup pengetahuan, pemahaman, keterampilan, sikap dan kemampuannya di bidang tertentu.

Belajar bagi manusia merupakan keharusan yang mesti dijalankan karena dengan belajar ilmu pengetahuan dan jendela wawasan dunia dapat terlihat. Hal ini sebagaimana telah difirmankan Allah dalam surat al ‘Alaq ayat 1-3 yang berbunyi:



Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang Menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah, dan Tuhanmulah yang Maha pemurah. (Q.S. al-‘Alaq/96: 1-3).<sup>26</sup>

“Hasil belajar berupa perubahan perilaku atau tingkah laku.”<sup>27</sup>  
 “Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar ialah perubahan yang dihasilkan dari pengalaman ( interaksi dengan lingkungan ), di mana proses mental dan emosional terjadi.”<sup>28</sup>

Ciri-ciri tingkah laku yang diperoleh dari hasil belajar adalah:<sup>29</sup>

- a. Terbentuknya tingkah laku baru berupa kemampuan aktual dan potensial.
- b. Kemampuan baru tersebut berlaku dalam waktu relatif lama.
- c. Kemampuan baru tersebut diperoleh melalui usaha.

<sup>25</sup>Hamruni, *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2009), hlm. 49.

<sup>26</sup>Departemen Agama RI, *Al Qur’an Al Karim dan Terjemah*, (Semarang: PT. Karya Toha Putra, 1996), hlm. 479.

<sup>27</sup>Udin. S. Winataputra, dkk., *Strategi Belajar Mengajar*, ( Jakarta : Universitas Terbuka, 2004), Cet, 13, hlm. . 2.6.

<sup>28</sup>Udin. S. Winataputra, et.al., *Strategi Belajar Mengajar*, hlm. 2.6.

<sup>29</sup>Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM :Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif,Efektif dan Menyenangkan*, hlm. 17.

Berdasarkan pengertian di atas hasil belajar diartikan sebagai hasil yang telah dicapai oleh peserta didik dalam proses belajar mengajar.

Menurut Benjamin S. Bloom ada tiga ranah hasil belajar yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>30</sup>

1) Ranah Kognitif

Dalam ranah kognitif dibedakan alat enam jenjang yaitu:

1) Pengetahuan

“Pengetahuan ( *knowledge* ) adalah kemampuan seseorang untuk mengingat – ingat kembali ( *recall* ) atau mengenali kembali tentang nama, istilah, ide, gejala, rumus – rumus dan sebagainya, tanpa mengharapkan kemampuan untuk menggunakannya. Pengetahuan atau ingatan ini adalah merupakan proses berfikir paling rendah.”<sup>31</sup>

2) Pemahaman ( *comprehension* )

“Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain , memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi.”<sup>32</sup>

3) Penerapan ( *application* )

“Mencakup kemampuan untuk menerapkan suatu kaidah atau metode bekerja pada suatu kasus/problem yang konkret dan baru. Adanya kemampuan dinyatakan dalam aplikasi suatu rumus pada persoalan yang belum dihadapi atau aplikasi suatu metode kerja pada pemecahan problem baru.”<sup>33</sup>

4) Analisis ( *analysis* )

“Analisis adalah kemampuan seseorang untuk merinci atau menguraikan suatu bahan atau keadaan menurut bagian – bagian yang

---

<sup>30</sup>Anas Sugiyono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2009), hlm. 49.

<sup>31</sup>Anas Sugiyono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, hlm. 50.

<sup>32</sup>Anas Sugiyono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, hlm. 50.

<sup>33</sup>Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: Gramedia, 1996), hlm. 24

lebih kecil dan mampu memahami hubungan di antara bagian – bagian atau faktor – faktor yang satu dengan faktor – faktor lainnya.”<sup>34</sup>

5) Sintesis

“Sintesis merupakan suatu proses memadukan bagian – bagian atau unsur – unsur secara logis, sehingga menjelma menjadi suatu pola yang berstruktur atau berbentuk pola baru.”<sup>35</sup>

6) Evaluasi

“Evaluasi menyangkut penilaian bahan dan metode untuk mencapai tujuan tertentu. Penilaian kuantitatif dan kualitatif diadakan untuk melihat sejauh mana bahan dan metode memenuhi kriteria tertentu. Kriteria yang digunakan itu boleh kriteria yang ditentukan oleh siswa sendiri, boleh juga ditentukan orang lain.”<sup>36</sup>

2) Ranah Afektif.

a) Menerima (*receiving*)

“Mencakup kepekaan akan adanya suatu perangsang dan kesediaan untuk memperhatikan rangsangan itu, seperti buku pelajaran atau penjelasan yang diberikan oleh guru. Kesediaan itu dinyatakan dalam memperhatikan sesuatu, seperti memandangi gambar yang dibuat di papan tulis atau mendengarkan jawaban teman sekelas atas pertanyaan guru.”<sup>37</sup> Dipandang dari segi pengajaran jenjang ini berhubung dengan menimbulkan, mempertahankan dan mengarahkan perhatian siswa. Hasil belajarnya bahwa sesuatu itu ada sampai kepada minat khusus dari pihak siswa.

b) Menjawab (*responding*)

“Kemampuan ini bertalian dengan partisipasi siswa. Pada tingkat ini, siswa tidak hanya menghadiri suatu fenomena tertentu tetapi juga mereaksi terhadapnya dengan salah satu cara. Hasil belajar jenjang ini

---

<sup>34</sup> Anas Sugiyono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, hlm. 50.

<sup>35</sup> Anas Sugiyono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, hlm. 50.

<sup>36</sup> Anas Sugiyono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, hlm. 31

<sup>37</sup> Winkel, *Psikologi Pengajaran*, hlm. 247.

dapat menekankan kemauan untuk menjawab/kepuasan dalam menjawab.”<sup>38</sup>

c) Menilai (*Valuing*)

Mencakup kemampuan untuk memberikan penilaian terhadap sesuatu untuk membawa diri sesuai dengan penilaian itu. Mulai dibentuk suatu sikap: menerima, menolak, atau mengabaikan, sikap itu dinyatakan dalam tingkah laku yang sesuai dan konsisten dengan sikap batin. Kemampuan itu dinyatakan dalam suatu perkataan atau tindakan. perkataan atau tindakan itu tidak hanya sekali saja tetapi diulang kembali bila kesempatannya timbul, dengan demikian nampaklah adanya suatu sikap tertentu.<sup>39</sup>

d) Organisasi (*organization*)

Tingkat ini berhubungan dengan menyatukan nilai-nilai yang berbeda, menyelesaikan/memecahkan konflik di antara nilai-nilai itu, dan mulai membentuk suatu sistem nilai yang konsisten secara internal. Jadi, memberikan penekanan pada membandingkan, menghubungkan dan mensintesis nilai-nilai. Hasil belajar bertalian dengan konseptualisasi suatu nilai (mengakui tanggung jawab tiap individu untuk memperbaiki hubungan-hubungan manusia) atau dengan organisasi suatu sistem nilai (merencanakan suatu pekerjaan untuk memenuhi kebutuhannya baik dalam hal keamanan ekonomi maupun pelayanan sosial).<sup>40</sup>

3) Ranah Psikomotorik

“Ranah Psikomotor adalah ranah yang berkaitan dengan ketrampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar.”<sup>41</sup>

W.S. Winkel membagi ranah psikomotor menjadi 7 tingkatan, yaitu:<sup>42</sup>

---

<sup>38</sup>H. Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 117

<sup>39</sup>Winkel, *Psikologi Pengajaran*, hlm. 247-248

<sup>40</sup>H. Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, hlm. 117 – 118

<sup>41</sup>Anas Sugiyono, *Pengantar Evaluasi Pendidikan*, . hlm. .57

- a) Persepsi: mencakup kemampuan untuk mengadakan diskriminasi yang tepat antara duaperangsang atau lebih, berdasarkan perbedaan antara ciri-ciri fisik yang khas pada masing-masing rangsangan.
- b) Kesiapan: mencakup kemampuan untuk menempatkan dirinya dalam keadaan akan memulai suatu gerakan atau rangkaian gerakan.
- c) Gerakan terbimbing: mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerak, sesuai dengan contoh yang diberikan (imitasi).
- d) Gerakan yang terbiasa: mencakup kemampuan untuk melakukan suatu rangkaian gerak-gerak dengan lancar, karena dilatih secukupnya, tanpa memperhatikan lagi contoh yang diberikan.
- e) Gerakan kompleks: mencakup kemampuan untuk melaksanakan suatu ketrampilan, yang terdiri atas beberapa komponen dengan lancar, tepat dan efisien.
- f) Penyesuaian pola gerakan: mencakup kemampuan untuk mengadakan perubahan dan menyesuaikan pola gerak-gerak dengan kondisi setempat atau dengan menunjukkan suatu taraf ketrampilan yang telah mencapai kemahiran, misalnya seorang pemain tenis yang menyesuaikan pola permainannya dengan gaya bermain dari lawannya atau dengan kondisi lapangan.
- g) Kreativitas: mencakup kemampuan untuk melahirkan pola-pola gerak-gerak yang baru, seluruhnya atas dasar prakarsa dan inisiatif sendiri.

“Ranah psikomotor dapat dikelompokkan dalam tiga kelompok utama, yakni ketrampilan motorik, manipulasi benda-benda, dan koordinasi neuromuscular.”<sup>43</sup> Kata-kata kerja operasional yang dapat dipakai adalah:

- a) Ketrampilan motorik (*muscular or motor skills*): memperlihatkan gerak, menunjukkan hasil (pekerjaan tangan), menggerakkan, menampilkan, melompat, dan sebagainya.
- b) Manipulasi benda-benda (*manipulation of materials or object*): menyusun, membentuk, memindahkan, menggeser, mereparasi, dan sebagainya.

---

<sup>42</sup> Winkel, *Psikologi Pengajaran*, hlm. 249-250

<sup>43</sup> H. Daryanto, *Evaluasi Pendidikan*, hlm. 124.

- c) Koordinasi neuromuscular, menghubungkan, mengamati, memotong, dan sebagainya.

## 2. Faktor yang Mempengaruhi Belajar

Secara global faktor yang mempengaruhi belajar siswa dapat kita bedakan menjadi 3 macam yaitu: faktor internal, faktor eksternal dan faktor pendekatan belajar.

### a. Faktor Internal Siswa

Faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi dua aspek yakni : 1) aspek fisiologis (yang bersifat jasmaniah), 2) aspek psikologis (yang bersifat rohaniyah).

#### 1) Aspek Fisiologis

Kondisi umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Kondisi organ tubuh yang lemah dapat menurunkan kualitas ranah cipta (kognitif) sehingga materi yang dipelajarinya pun kurang/tidak berbekas.<sup>44</sup>

#### 2) Aspek Psikologis

Menurut Ngalim Purwanto faktor psikologis yang mempengaruhi belajar antara lain :

##### a) Minat

Secara sederhana, minat ( *interest* ) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.<sup>45</sup> Minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa dalam bidang-bidang studi tertentu. Umpamanya siswa yang menaruh

---

<sup>44</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, (Bandung: Rosdakarya Offset, 2002), hlm. 132

<sup>45</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, hlm. 136.

minat besar pada matematika karena pemusatan perhatian yang intensif terhadap materi itulah memungkinkan siswa belajar lebih giat dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkan.

b) Bakat

Secara umum, bakat (*aptitude*) adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.

Dengan demikian sebetulnya setiap orang pasti memiliki bakat dalam arti berpotensi untuk mencapai prestasi sampai ketinggian tertentu sesuai dengan kapasitas masing-masing. Bakat akan dapat mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar bidang-bidang studi tertentu. Oleh karenanya adalah hal yang tidak bijaksana apabila orang tua memaksakan kehendaknya tanpa mengetahui bakat anaknya.<sup>46</sup>

c) Motivasi

“Motivasi adalah “pendorongan” suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar dia bergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.”<sup>47</sup>

d) Kecerdasan (IQ)

“Intelijensi ialah kemampuan yang dibawa sejak lahir, yang memungkinkan seseorang berbuat sesuatu dengan cara yang tertentu.”<sup>48</sup>

Untuk mengukur tingkat inteligensi menggunakan tes yang disebut tes intelegensi.

e) Sikap

Sikap adalah gejala internal yang berdimensi afektif berupa kecenderungan untuk mereaksi / merespon dengan cara yang relatif tetap terhadap obyek orang, barang, dan sebagainya baik secara positif

---

<sup>46</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, hlm. 136.

<sup>47</sup>M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, hlm. 71

<sup>48</sup>M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, hlm. 52

maupun negatif. Sikap siswa yang positif, terutama kepada mata pelajaran merupakan pertanda awal yang baik bagi proses belajar siswa tersebut. Sebaliknya sikap negatif siswa dapat menimbulkan kesulitan belajar siswa tersebut.<sup>49</sup>

b. Faktor eksternal siswa

Faktor eksternal siswa terdiri atas dua macam yaitu faktor lingkungan sosial dan faktor lingkungan non sosial.

1) Lingkungan Sosial

Kehadiran orang atau orang lain pada waktu seseorang, sedang belajar banyak kali mengganggu belajar itu. Oleh karenanya faktor-faktor sosial bersifat mengganggu proses belajar dan prestasi-prestasi belajar. Biasanya faktor-faktor tersebut mengganggu konsentrasi, sehingga perhatian tidak dapat ditujukan kepada hal yang dipelajari/ aktivitas belajar itu semata-mata.

Lingkungan sosial meliputi keluarga, guru dan staf masyarakat dan teman. Lingkungan sosial yang lebih banyak mempengaruhi kegiatan belajar ialah orang tua (keluarga). Sifat-sifat orang tua, praktik pengelolaan keluarga, ketegangan keluarga dan demografi keluarga (letak rumah). Semuanya dapat memberi dampak baik maupun buruk terhadap kegiatan belajar dan hasil yang dicapai oleh siswa.<sup>50</sup>

2) Lingkungan Non Sosial

Kelompok faktor-faktor ini boleh dikata juga tak terbilang jumlahnya. Seperti misalnya: keadaan udara, suhu udara, cuaca, waktu, tempat (letak gedung), alat-alat yang dipakai untuk belajar (alat tulis menulis, alat peraga dan buku-buku). Faktor-faktor ini dipandang turut menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa.

Letak sekolah/ tempat belajar misalnya harus memenuhi syarat-syarat seperti ditempat yang tidak terlalu dekat dengan kebisingan, lalu

---

<sup>49</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, hlm. 135

<sup>50</sup>Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*, hlm. 138.

bangunan itu harus memenuhi syarat-syarat yang telah ditentukan dalam ilmu kesehatan sekolah.

c. Faktor Pendekatan Belajar

“Pendekatan (*approach*) dalam pembelajaran menurut Sanjaya (2007) memiliki kemiripan dengan strategi. Sebenarnya pendekatan berbeda baik dengan strategi dan metode. Pendekatan dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran.”<sup>51</sup>

“Pendekatan mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam upaya mencapai tujuan, karena ia menjadi sarana yang sangat bermakna bagi materi pelajaran yang tersusun dalam kurikulum pendidikan, sehingga dapat dipahami atau diserap oleh anak didik dan menjadi pengertian-pengertian yang fungsional terhadap tingkah lakunya.”<sup>52</sup>

**D. Mata Pelajaran Aqidah Akhlak .**

Pendidikan Aqidah Akhlak di Madrasah Ibtidaiyah sebagai bagian integral dari pendidikan agama, memang bukan satu – satunya faktor yang menentukan dalam pembentukan watak dan kepribadian peserta didik. Tetapi secara substansial mata pelajaran Aqidah Akhlak memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktekkan nilai – nilai keyakinan keagamaan ( tauhid ) dan akhlaqul karimah dalam kehidupan sehari – hari, meningkatkan keimanan peserta didik yang diwujudkan dalam akhlaknya yang terpuji, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengalaman peserta didik tentang aqidah dan akhlak islam.<sup>53</sup>

---

<sup>51</sup> Hamruni, *Strategi dan Model-model Pembelajaran Aktif Menyenangkan*, hlm. 6.

<sup>52</sup> Armai Arief, *Pengantar Ilmu dan Metodologi Pendidikan Islam*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hlm. 99-100.

<sup>53</sup> Khaeruddin, *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan ( KTSP ) Konsep dan Implementasinya di Madrasah*, ( Jogjakarta : Nuansa Aksara, 2007 ), Cet.1, hlm. .179.

“Pendidikan keagamaan ini berfungsi mempersiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memahami dan mengamalkan nilai-nilai ajaran agamanya dan/atau menjadi ahli ilmu agama.”<sup>54</sup>

Mata pelajaran Aqidah Akhlak di madrasah berfungsi untuk :<sup>55</sup>

1. Penanaman nilai dan ajaran islam sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.
2. Peneguhan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT, serta pengembangan akhlak mulia peserta didik seoptimal mungkin, melanjutkan pendidikan yang telah dahulu dilaksanakan dalam keluarga.
3. Penyesuaian diri peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial dengan bekal aqidah akhlak.
4. Perbaikan masalah – masalah, kelemahan – kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pengamalan ajaran agama islam dalam kehidupan sehari – hari.
5. Pencegahan peserta didik dari hal – hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya asing yang dihadapi sehari – hari.
6. Pengajaran tentang informasi dan pengetahuan keimanan dan akhlak, serta sistem fungsionalnya.
7. Pembekalan peserta didik untuk mendalami aqidah akhlak pada jenjang yang lebih tinggi.

Ruang lingkup mata pelajaran aqidah akhlak di Madrasah Ibtidaiyah meliputi :<sup>56</sup>

1. Aspek Akidah ( keimanan ), meliputi:
  - a. Kalimat *thayyibah* sebagai materi materi pembiasaan, meliputi: *Laa illaha illaallah, basmalah, alhamdulillah, subhanallaah, Allaahu Akbar, ta'awwudz, maasya Allah, Assalaamu'alaikum, salawat, tarji', laa haula wala quwwata illa billah, dan istighfaar.*

---

<sup>54</sup>Sekretaris Negara Republik Indonesia, *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*, Yogyakarta:Pustaka Pelajar, 2007), hlm. 24.

<sup>55</sup> Direktorat Pendidikan pada Madrasah, *Standar Isi Madrasah Ibtidaiyah*, ( Jakarta : Direktorat Jenderal kelembagaan Agama Islam Departemen Agama RI, 2006 ), hlm. 23 – 24.

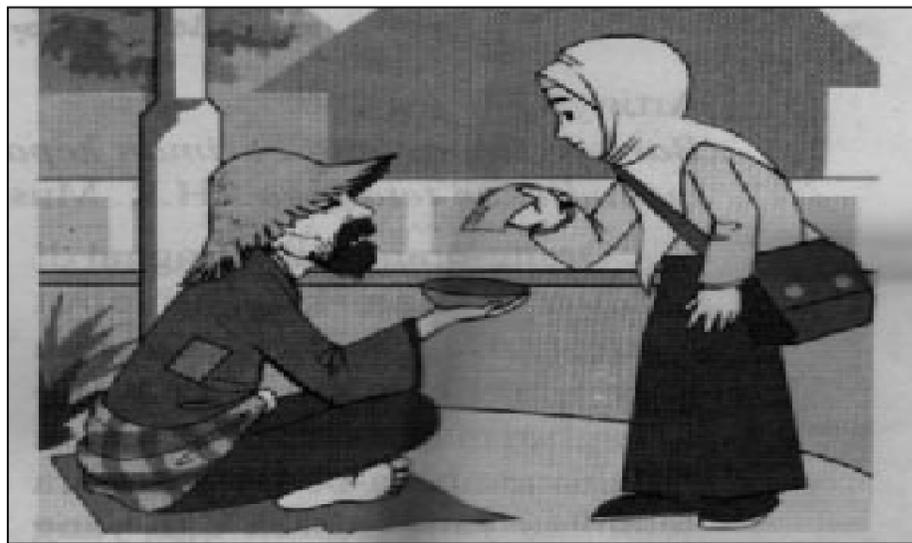
<sup>56</sup> Abdul Kholiq, *Analisis Kurikulum Madrasah Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq*, ( Semarang : Kementrian Agama Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo, 2010 ), hlm. .39.

- b. *Al-asma' al-husna* sebagai materi pembiasaan, meliputi: *al-Ahad, al-Khaliq, ar-Rahmaan, ar-Rahiim, as-Samai', ar-Razzaaq, al-Mughnii, al-Hamiid, asy-Syakuur, al-Qudduus, ash-Shamad, al-Muhaimin, al-'Azhiim, al-Kariim, al-Kabiir, al-Malik, al-Baathin, al-Walii, al-Mujib, al-Wahhiab, al-'Aliim, azh-Zhaahir, ar-Rasyiid, al-Haadi, as-Salaam, al-Mu'min, al-Latiif, al-Baaqi, al-Bashiir, al-Muhyi, al-Mumiit, al-Qawii, al-Hakiim, al-Jabbar, al-Mushawwir, al-Qodiiir, al-Ghafuur, al-Afuww, ash-Shabuur, dan al- Haliim.*
  - c. Iman kepada Allah dengan pembuktian sederhana melalui kalimat *thayyibah, al-asma' al-husna* dan pengenalan terhadap salat lima waktu sebagai manifestasi iman kepada Allah.
  - d. Meyakini rukun iman (iman kepada Allah, malaikat, kitab, rasul, dan hari akhir serta qada dan qadar Allah).
2. Aspek akhlak, meliputi:
- a. Pembiasaan akhlak karimah (*mahmudah*) secara berurutan disajikan pada tiap semester dan jenjang kelas, yaitu: disiplin, hidup bersih, ramah, sopan-santun, syukur nikmat, hidup sederhana, rendah hati, jujur, rajin, percaya diri, kasih sayang, taat, rukun, tolong menolong, hormat dan patuh, sidik, amanah, *tablig, fathanah*, tanggung jawab, adil, bijaksana, teguh pendirian, dermawan, optimis, *qana'ah*, dan tawakal.
  - b. Menghindari akhlak tercela (*madzmumah*) secara berurutan disajikan pada tiap semester dan jenjang kelas, yaitu: hidup kotor, berbicara jorok/kasar, bohong, sombong, malas, durhaka, khianat, iri, dengki, membangkang, munafik, hasud, kikir, serakah, pesimis, putus asa, marah, fasik, dan murtad.
3. Aspek adab islami, meliputi:
- a. Adab terhadap diri sendiri, yaitu: adab mandi, tidur, buang air besar/kecil, berbicara, meludah, berpakaian, makan, minum, bersin, belajar, dan bermain.
  - b. Adab terhadap Allah, yaitu: adab di masjid, mengaji, dan beribadah.

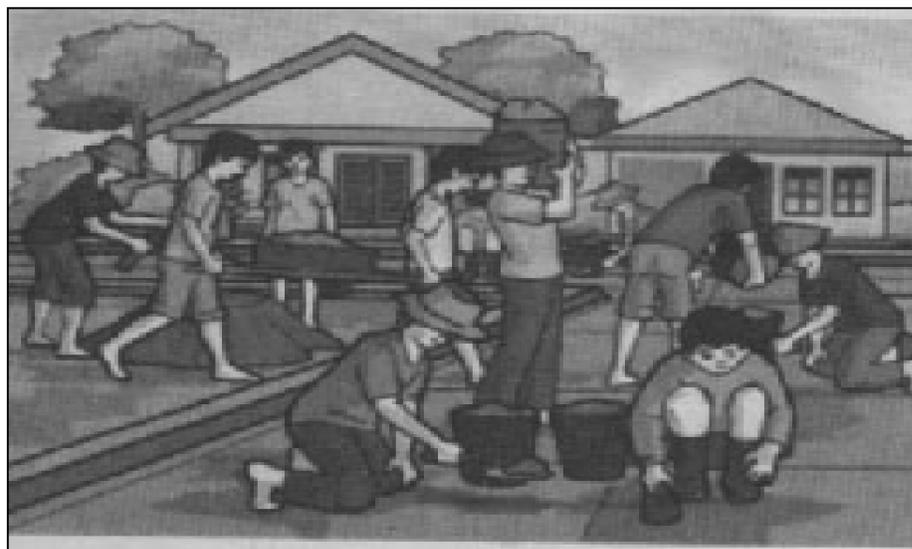
- c. Adab kepada sesama, yaitu: kepada orang tua, saudara, guru, teman, dan tetangga.
  - d. Adab terhadap lingkungan, yaitu: kepada binatang dan tumbuhan, di tempat umum, dan di jalan.
4. Aspek kisah teladan, meliputi: kisah Nabi Ibrahim mencari Tuhan, Nabi Sulaiman dengan tentara semut, masa kecil Nabi Muhammad SAW, masa remaja Nabi Muhammad SAW, Nabi Ismail, Kan'an, kelicikan saudara-saudara Nabi Yusuf AS, Tsa'labah, Masithah, *Ulul Azmi*, Abu Lahab, Qarun, Nabi Sulaiman dan umatnya, Ashabul Kahfi, Nabi Yunus dan Nabi Ayub. Materi kisah-kisah teladan ini disajikan sebagai penguat terhadap isi materi, yaitu aqidah dan akhlak, sehingga tidak ditampilkan dalam standar kompetensi, tetapi ditampilkan dalam kompetensi dasar dan indikator.

Berikut ini contoh-contoh media pembelajaran berbasis visual mata pelajaran aqidah akhlak dengan materi:

**Gambar a: Pembiasaan akhlak karimah (dermawan)**



**Gambar b: Pembiasaan akhlak karimah (tolong menolong)**



**Gambar c: Pembiasaan akhlak karimah (kebersihan badan)**



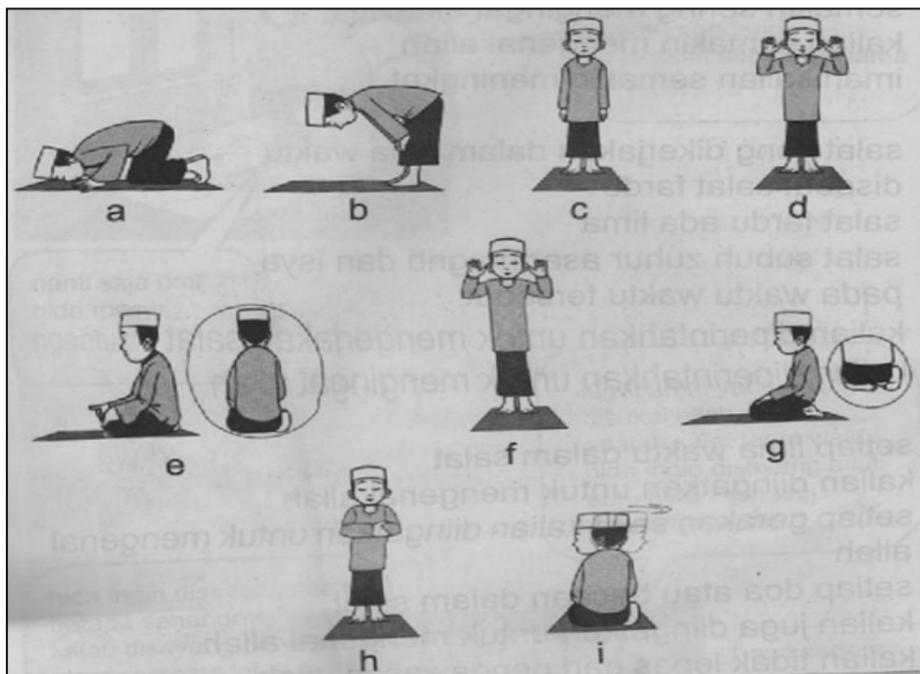
**Gambar d: Pembiasaan akhlak karimah (kebersihan pakaian)**



**Gambar e: Adab terhadap Allah (mengaji)**



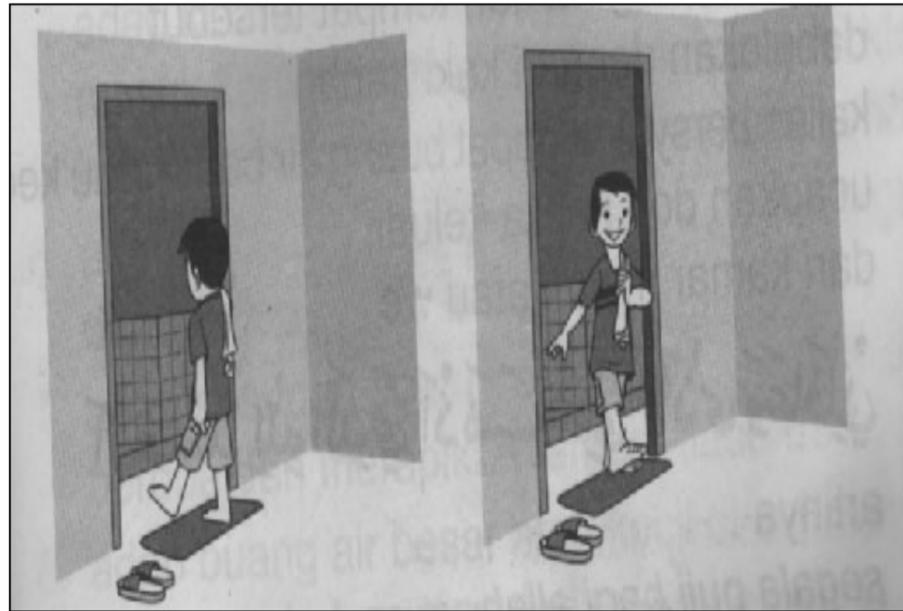
**Gambar f: Adab terhadap Allah (ibadah salat)**



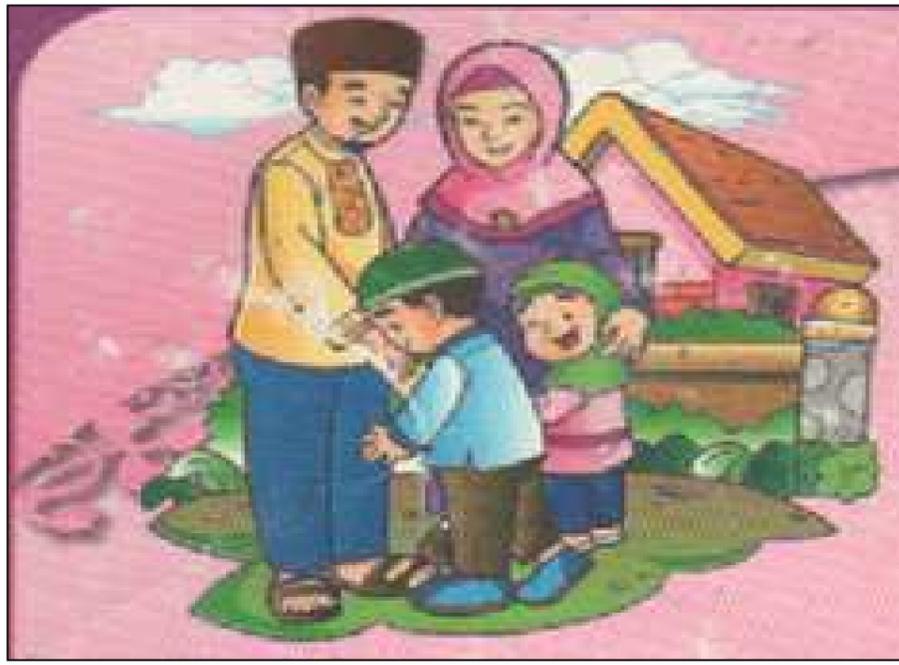
**Gambar g: Adab terhadap diri sendiri (akan tidur/membaca doa)**



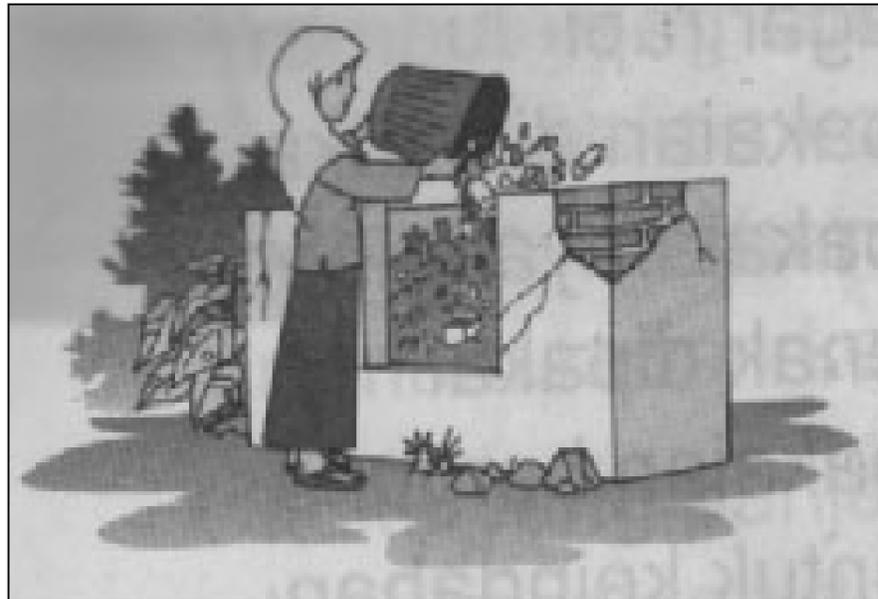
**Gambar h: Adab terhadap diri sendiri (keluar masuk kamar mandi)**



**Gambar i: Adab terhadap orang tua**



**Gambar j: Adab terhadap lingkungan**



## E. Rumusan Hipotesis

Hipotesis secara terminologis terdiri dari dua kata “hipo” dari bahasa Yunani yang berarti kurang atau lemah, dan “thesa” berasal dari bahasa Yunani yang berarti teori atau proporsi yang disajikan. “Jadi Hipotesa adalah Jadi Hipotesis adalah pernyataan tentatif yang merupakan dugaan atau terkaan tentang apa saja yang kita amati dalam usaha untuk memahaminya.”<sup>57</sup>

Hipotesis kerja atau disebut dengan hipotesis alternatif disingkat Ha. Hipotesis kerja menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y, atau adanya perbedaan antara dua kelompok :<sup>58</sup>

Rumusan hipotesis kerjanya adalah ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran berbasis visual terhadap prestasi belajar mata pelajaran aqidah akhlak siswa MI Al Fadlil Warukaranganyar Purwodadi.

---

<sup>57</sup>S. Nasution, *Metode Research ( Penelitian Ilmiah )*, ( Jakarta : Bumi Aksara, 2009 ), Cet. II, hlm.39.

<sup>58</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), Cet. XI, hlm. 70.