

BAB. II . KAJIAN PUSTAKA

2.1 Hasil belajar

2.1.1 Konsep belajar.

Menurut Arthur dalam Herpratiwi, (2009: 45) belajar terjadi bila mempunyai arti bagi individu. Menurut Gagne dalam Dimiyati (1999: 10) belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari stimulus yang berasal dari lingkungan dan proses kognitivisme yang dilakukan oleh pebelajar.

Hendry E. Garret dalam Prawiradilaga (2008: 22), berpendapat bahwa belajar merupakan proses yang berlangsung dalam jangka waktu lama melalui latihan maupun pengalaman yang membawa kepada perubahan diri dan perubahan cara mereaksi terhadap suatu perangsang tertentu.

Laster D. Crow dalam Prawiradilaga (2008: 22) mengemukakan belajar ialah upaya untuk memperoleh kebiasaan – kebiasaan , pengetahuan dan sikap–sikap. Belajar dikatakan berhasil manakala seseorang mampu mengulangi kembali materi yang telah dipelajarinya, maka belajar seperti ini disebut “rote learning” kemudian jika yang telah dipelajari itu mampu disampaikan dan diekspresikan

dalam bahasa sendiri, maka disebut “over learning”. Menurut Skinner dalam Prawiradilaga (2008: 22) belajar adalah suatu proses adaptasi atau penyesuaian tingkah laku yang berlangsung secara progresif.

Adapun firman Allah yang berkaitan dengan teori belajar adalah Surat Al – Alaq ayat 1 – 5 berbunyi:

أَقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ① خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ②
 أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ③ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ④ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ⑤

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah yang Mahamulia, Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”. (Depag RI, 2010: 719)

Dalam surat Az-Zumar: 9 berbunyi :

أَمْ مَنْ هُوَ قَنِيَّتٌ مَّوَدَّءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُو
 رَحْمَةَ رَبِّهِ ۗ قُلْ هَلْ يَسْتَوِي الَّذِينَ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ ۗ
 إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ ⑥

(Apakah kamu hai orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadat di waktu-waktu malam dengan sujud dan berdiri, sedang ia takut kepada (azab) akhirat dan mengharapkan rahmat Tuhannya ? Katakanlah: "Adakah sama orang-orang yang mengetahui dengan orang-orang yang tidak mengetahui?" Sesungguhnya orang yang berakallah yang dapat menerima pelajaran. (Depag RI, 2010: 747)

Surat Al Alaq ayat 1-5 adalah ayat yang pertama diturunkan Allah kepada Rosulullah SAW, dalam ayat tersebut Allah memerintahkan berkali-kali untuk membaca, begitu esensinya ayat di atas. Membaca dalam hal ini bukan hanya membaca tulisan/huruf tetapi Allah memerintahkan kita untuk melihat berbagai hal dalam kehidupan ini sehingga menjadi sebuah pembelajaran. Dari membaca kehidupan inilah manusia dapat belajar mengatasi kehidupan.

Begitu pentingnya proses belajar sehingga Allah membedakan antara orang yang berpengetahuan dengan yang tidak berpengetahuan seperti yang dijelaskan dalam surat Az-Zumar ayat 9.

Konsep belajar menurut beberapa teori belajar yaitu :

2.1.1.1 Teori Belajar Kognitivisme

Dalam Herpratiwi (2009: 20), belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman, perubahan tersebut tidak harus selalu berbentuk perubahan tingkah laku yang diamati. Asumsi dasar teori ini adalah bahwa setiap orang telah mempunyai pengalaman dan pengetahuan di dalam dirinya, pengetahuan dan pengalaman ini tertata dalam bentuk kognitivisme. Teori ini mengungkapkan bahwa proses belajar akan lebih baik bila materi pelajaran yang baru dapat beradaptasi secara tepat dengan struktur kognitivisme yang sudah dimiliki siswa, teori kognitivisme lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil.

Aplikasi Teori Belajar Kognitivisme terhadap pembelajaran

Dalam mengaplikasikan teori belajar kognitivisme di dalam pembelajaran guru harus memperhatikan: 1. guru harus memberikan arahan agar siswa tidak banyak melakukan kesalahan, memberikan kesempatan sebaik-baiknya agar siswa memperoleh pengalaman yang optimal dalam proses belajar dan meningkatkan kemauan belajar, 2. pendekatan pembelajaran dilakukan melalui urutan masalah, materi pelajaran yang logis dan sistematis, dari yang umum ke yang khusus, 3. pemberian hadiah dan hukuman harus memperhatikan ranah kuantitas dan kualitas, 4. mengawali pembelajaran dengan menggunakan kemampuan awal siswa. (2009: 34)

2.1.1.2 Teori belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivis (*constructivist theories of learning*) dalam Herpratiwi (2009: 71) menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentranspormasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan–aturan lama dan merevisinya apabila aturan–aturan itu tidak lagi sesuai. Bagi siswa agar benar–benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha dengan susah payah. Teori ini berkembang dari kerja Piaget, Vygotsky, teori pemrosesan informasi, dan teori psikologi kognitivisme yang lain, seperti teori Bruner.

Salah satu teori atau pandangan yang sangat terkenal berkaitan dengan teori belajar konstruktivisme adalah teori perkembangan mental Piaget. Teori ini biasa juga disebut teori perkembangan intelektual atau teori perkembangan kognitivisme. Teori belajar tersebut berkenaan dengan kesiapan anak untuk

belajar, yang dikemas dalam tahap perkembangan intelektual dari lahir hingga dewasa. Setiap tahap perkembangan intelektual yang dimaksud dilengkapi dengan ciri-ciri tertentu dalam mengkonstruksi ilmu pengetahuan (Herpratiwi, 2009: 78).

Dari pandangan Piaget tentang tahap perkembangan kognitivisme anak dapat dipahami bahwa pada tahap tertentu cara maupun kemampuan anak mengkonstruksi ilmu berbeda-beda berdasarkan kematangan intelektual anak.

Berkaitan dengan anak dan lingkungan belajarnya menurut pandangan konstruktivisme, Driver dan Bell dalam Herpratiwi (2009: 80) mengajukan karakteristik sebagai berikut: (1) siswa tidak dipandang sebagai sesuatu yang pasif melainkan memiliki tujuan, (2) belajar mempertimbangkan seoptimal mungkin proses keterlibatan siswa, (3) pengetahuan bukan sesuatu yang datang dari luar melainkan dikonstruksi secara personal, (4) pembelajaran bukanlah transmisi pengetahuan, melainkan melibatkan pengaturan situasi kelas, (5) kurikulum bukanlah sekedar dipelajari, melainkan seperangkat pembelajaran, materi, dan sumber belajar.

Sebagaimana telah dikemukakan bahwa menurut teori belajar konstruktivisme, pengetahuan tidak dapat dipindahkan begitu saja dari pikiran guru ke pikiran siswa, artinya bahwa siswa harus aktif secara mental membangun struktur pengetahuannya berdasarkan kematangan kognitivisme yang dimilikinya, dengan kata lain siswa tidak diharapkan sebagai botol-botol kecil yang siap diisi dengan berbagai ilmu pengetahuan sesuai dengan kehendak guru tetapi siswa harus aktif menemukan sendiri.

Sehubungan dengan hal di atas Tasker (1992) dalam Herpratiwi, (2009: 83) mengemukakan tiga penekanan dalam teori belajar konstruktivisme sebagai berikut: pertama adalah peran aktif siswa dalam mengkonstruksi pengetahuan secara bermakna, kedua adalah pentingnya membuat kaitan antara gagasan dalam pengkonstruksian secara bermakna, ketiga adalah mengaitkan antara gagasan dengan informasi baru yang diterima. Wheatley (1991) mendukung pendapat di atas dengan mengajukan dua prinsip utama dalam pembelajaran dengan teori belajar konstruktivisme, pertama pengetahuan tidak dapat diperoleh secara pasif, tetapi secara aktif oleh struktur kognitivisme siswa, kedua fungsi kognisi bersifat adaptif dan membantu pengorganisasian melalui pengalaman nyata yang dimiliki anak.

Selain penekanan dan tahap-tahap tertentu yang perlu diperhatikan dalam teori belajar konstruktivisme, Hanbury (1996) dalam Herpratiwi (2009: 84) mengemukakan sejumlah ranah dalam kaitannya dengan pembelajaran yaitu: (1) siswa mengkonstruksi pengetahuan dengan cara mengintegrasikan ide yang mereka miliki, (2) pembelajaran menjadi lebih bermakna karena siswa mengerti, (3) strategi siswa lebih bernilai, dan (4) siswa mempunyai kesempatan untuk berdiskusi dan saling bertukar pengalaman dan ilmu pengetahuan dengan temannya.

Bahkan secara spesifik Hudoyo (2002: 4) mengatakan bahwa seseorang akan mudah mempelajari sesuatu bila belajar itu didasari kepada apa yang telah diketahui orang lain. Oleh karena itu untuk mempelajari suatu materi yang baru

pengalaman belajar yang lalu dari seseorang akan mempengaruhi terjadinya proses belajar tersebut.

Dari beberapa pandangan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran yang mengacu kepada teori belajar konstruktivisme lebih menfokuskan pada kesuksesan siswa dalam mengorganisasikan pengalaman mereka. Bukan kepatuhan siswa dalam refleksi atas apa yang telah diperintahkan dan dilakukan oleh guru. Dengan kata lain, siswa lebih diutamakan untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan mereka melalui asimilasi dan akomodasi, oleh sebab itu dalam mengimplementasikan teori belajar konstruktivisme harus memberi kesempatan kepada siswa untuk: (1) mengemukakan gagasannya dengan bahasa sendiri, (2) berfikir tentang pengalamannya sehingga menjadi lebih kreatif dan imajinatif, (3) mencoba gagasan baru, (4) memberi pengalaman yang berhubungan dengan gagasan yang telah dimiliki siswa, (5) mendorong siswa untuk memikirkan perubahan gagasan mereka, dan (6) menciptakan lingkungan belajar yang kondusif.

Aplikasi teori konstruktivisme, (1) belajar harus menjadi suatu proses aktif, (2) siswa mengkonstruksi pengetahuan sendiri bukan hanya menerima apa yang diberi instruktur, (3) bekerja dengan siswa lain memberi siswa pengalaman kehidupan nyata melalui kerja kelompok dan memungkinkan mereka menggunakan keterampilan meta-kognitivisme mereka, (4) siswa harus diberi kontrol proses belajar, (5) siswa harus diberi waktu dan kesempatan untuk refleksi, (6) belajar harus dibuat bermakna bagi siswa, (7) belajar harus interaktif

dan mengangkat belajar tingkat yang lebih tinggi dan kehadiran sosial dan membantu mengembangkan makna personal (Herpratiwi, 2009: 85).

Teori belajar kognitivisme dan teori konstruktivisme menjadi landasan teori *reading guide* dan *card sorting* karena teori kognitivisme mengutamakan proses pembelajaran dari pada hasil sedangkan teori konstruktivisme menuntut siswa untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuan yang dimilikinya bukan mengikuti apa kata guru demikian juga *reading guide* dan *card sorting*. *Reading guide* mengarahkan siswa untuk menemukan sendiri pengetahuannya dengan menganalisa hand out yang dibuat guru, siswa diminta untuk menentukan kategori-kategorinya, demikian pula dengan *card sorting*

Dari beberapa teori belajar di atas semua menunjukkan “ suatu proses perubahan perilaku seseorang berdasarkan praktek atau pengalaman tertentu” , dan terdapat empat rujukan dalam defenisi belajar yaitu: (1) adanya perubahan atau kemampuan baru, (2) perubahan atau kemampuan baru itu tidak berlangsung sesaat, melainkan menetap dan dapat disimpan, (3) perubahan atau kemampuan baru itu terjadi karena adanya usaha, (4) perubahan atau kemampuan baru itu tidak hanya timbul karena faktor pertumbuhan tetapi karena faktor pembiasaan atau latihan.

2.1.2 Konsep pembelajaran

Prawiradilaga (2008: 19) pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar, proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi agar terlaksana secara efektif dan efisien

Pembelajaran merupakan perubahan istilah, sebelumnya dikenal dengan istilah Proses Belajar Mengajar (PBM) dan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Sedangkan pembelajaran, seperti yang didefinisikan Hamalik (2001: 12) adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, internal material fasilitas perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Mulyasa (2005: 12) pembelajaran pada hakikatnya adalah interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam pembelajaran tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang datang dari diri individu, maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan individu tersebut.

Menurut Dimiyati (1999: 297) Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. UUSPN No. 20 tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Pengertian pembelajaran juga tersirat dalam Surat Al Kahfi ayat 66 yang berbunyi

قَالَ لَهُ مُوسَىٰ هَلْ أَتَّبِعُكَ عَلَىٰ أَنْ تُعَلِّمَنِي مِمَّا عُلِّمْتَ رُشْدًا ﴿١١﴾

Musa berkata kepada Khidhir: "Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar di antara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu ?" (1989: 454)

Ayat di atas menunjukkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan guru, ada tujuan yang hendak dicapai, ada materi, ada motivasi dari peserta didik sehingga kompetensi yang direncanakan dapat tercapai dengan baik, perlunya keikhlasan seorang guru dalam memberikan pembelajaran sehingga apa yang disampaikan akan mudah diterima siswa dan bermanfaat bagi kehidupan siswa.

Teori Pembelajaran Gagne (1993) dalam prawiradilaga (2008: 25) terkenal dengan sebutan *events of instructional* (peristiwa pembelajaran) yang terdiri atas sembilan tahapan yaitu: (1) *stimulation to gain attention to ensure the reception of stimuli*, (2) *informing learners of the learning objectives, to establish appropriate expectations*, (3) *reminding learners of previously learned content for retrieval from LTM*, (4) *clear and distinctive presentation of material to ensure selective perception*, (5) *guidance of learning by suitable semantic encoding*, (6) *eliciting performance, involving response generation*, (7) *providing feedback about performance*, (8) *assessing the performance, involving additional response feedback occasions*, (9) *arranging variety of practice to aid future retrieval and transfer*.

Kesembilan langkah di atas dapat disederhanakan menjadi empat kegiatan besar, yaitu: langkah 1 sampai 3 merupakan kegiatan pengajar untuk memotivasi pebelajar dengan berbagai cara, langkah 4 sampai 7 merupakan kegiatan penyampaian materi, langkah 8 untuk menilai hasil, langkah 9 pemberian tugas atau pengayaan.

Dari beberapa pendapat di atas jelas terdapat perbedaan pengertian antara belajar dengan pembelajaran, belajar lebih di titikberatkan pada proses yang dilakukan oleh seseorang untuk dapat mempunyai kompetensi tertentu yang dilakukan secara sepihak. Sedangkan pembelajaran adalah proses belajar yang dilakukan melalui interaksi antara peserta didik dengan pendidik atau lingkungannya, untuk mengembangkan kemampuan berfikir siswa dan meningkatkan kemampuan mengkonstruksi pengetahuan baru.

2.1.3 Hasil belajar

Hasil belajar merupakan prestasi belajar siswa secara keseluruhan, yang menjadi indikator kompetensi dan derajat perubahan perilaku yang bersangkutan, setelah melakukan proses pembelajaran. Hasil belajar peserta didik dapat dikelompokkan menjadi tiga ranah, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Ketiga ranah ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain secara eksplisit. Apapun mata pelajarannya selalu mengandung tiga ranah itu, namun penekanannya berbeda. Mata pelajaran yang menuntut kemampuan praktik lebih menitik beratkan pada ranah psikomotor sedangkan mata pelajaran yang menuntut kemampuan teori lebih menitik beratkan pada ranah kognitif, dan keduanya selalu mengandung ranah afektif. Mata pelajaran PAI lebih menitik beratkan pada ranah afektif.

Ranah kognitif berhubungan dengan kemampuan berpikir, termasuk di dalamnya kemampuan menghafal, memahami, menerapkan, menganalisis, mensintesis, dan mengevaluasi. Ranah afektif mencakup watak perilaku seperti perasaan, minat, sikap, emosi, dan nilai. Ranah psikomotor adalah ranah yang berhubungan dengan

aktivitas fisik, misalnya lari, melompat, melukis, menari, memukul, dan sebagainya.

Sudjana mengatakan hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Djamarah (2006: 16) menyatakan prestasi belajar adalah penilaian pendidikan tentang kemampuan siswa setelah melakukan aktivitas belajar. Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat latihan atau pengalaman. Gagne dan Briggs dalam sudrajad (2008: 2) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh seseorang sesudah mengikuti proses belajar, dan Reigeluth mengemukakan bahwa hasil belajar adalah perilaku yang dapat diamati yang menunjukkan kemampuan yang dimiliki seseorang.

Dari Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah perubahan tingkah laku baik berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang merupakan hasil dari aktivitas belajar yang ditetapkan dalam bentuk angka dan nilai. Proses belajar dan penilaian prestasi belajar memiliki keterkaitan yang sangat erat. Baik tidaknya proses belajar mengajar dapat dilihat dari prestasi belajar yang diperoleh. Sebaliknya tinggi rendahnya prestasi belajar merupakan cerminan dari kualitas belajar dan usaha pembelajaran yang dilakukan.

2.1.3.1 Faktor – faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

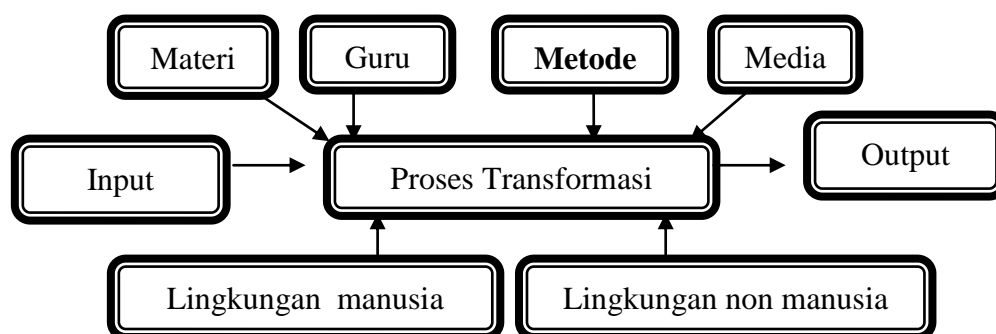
Menurut Slameto (2003: 54-72) yang dapat mempengaruhi hasil belajar antara lain faktor internal dan faktor eksternal.

Faktor Internal yaitu faktor yang ada dalam individu, tiga diantaranya adalah faktor jasmaniah, faktor psikologis dan faktor kelelahan. (1) faktor jasmaniah berkenaan dengan kesehatan yaitu kondisi badan sehat atau tidak, dan berkenaan dengan cacat tubuh, (2) faktor psikologis berkenaan dengan intelegensi/kemampuan, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, kesiapan, (3) faktor kelelahan, kelelahan dibagi dua yaitu kelelahan jasmani dan rohani.

Faktor eksternal yaitu faktor yang datang dari luar individu, dan dikelompokkan menjadi tiga yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

Faktor keluarga: (1) cara orang tua mendidik anak, (2) hubungan antar anggota keluarga, (3) suasana rumah, (4) keadaan ekonomi keluarga, (5) pengertian orang tua, (6) latar belakang kebudayaan. **Faktor sekolah:** (1) strategi mengajar, (2) kurikulum, (3) hubungan guru dengan siswa, (4) hubungan siswa dengan siswa, (5) disiplin sekolah, (6) alat pelajaran, (7) waktu sekolah, (8) standar pelajaran (KKM), (9) keadaan gedung, (10) strategi belajar, (11) tugas rumah. **Faktor masyarakat,** (1) kegiatan siswa dalam masyarakat, (2) mass media, (3) teman bergaul, (4) bentuk kehidupan masyarakat.

Arikunto (2007: 295) menggambarkan faktor-faktor yang mempengaruhi proses transformasi sebagai berikut :



2.1 Gambar Proses transformasi Pembelajaran

Dari gambar 2.1 di atas menunjukkan bahwa hasil belajar bukanlah sesuatu yang berdiri sendiri, tetapi ia merupakan hasil dari berbagai faktor yang mempengaruhinya, dan faktor-faktor tersebut merupakan komponen sistem yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi satu sama lain. Faktor mana yang paling dominan mempengaruhi hasil belajar tidak dapat ditetapkan secara pasti.

Menurut Makmun sebagaimana yang dikutip Mulyasa (2005: 51) menjelaskan bahwa komponen yang terlibat dalam pembelajaran dan berpengaruh terhadap hasil belajar adalah: a) Masukan mentah (*raw input*), menuju pada karakteristik individu yang mungkin dapat memudahkan atau justru menghambat proses pembelajaran, b) Masukan instrumental, yang menunjuk pada kualifikasi serta kelengkapan sarana yang diperlukan (misal: guru, strategi, bahan atau sumber) dan c) Masukan lingkungan, yang merujuk pada situasi, keadaan fisik dan suasana sekolah serta hubungan dengan pengajar dan teman.

2.1.3.2 Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam

Berbicara hasil belajar maka tidak terlepas dari tujuan yang hendak dicapai.

Dalam Badan Standar Nasional Pendidikan (BNSP) (2006: ix), tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah terbentuknya peserta didik yang beriman dan bertaqwa kepada Allah Swt, memiliki pengetahuan yang luas tentang Islam dan berakhlak mulia. Hasil belajar PAI mencakup keseluruhan ranah kognitif, psikomotor, dan afektif, proses penilaiannya dilakukan secara menyeluruh dan terpadu.

Rumusan tujuan Pendidikan Agama Islam yang tertuang dalam Al Qur'an, yaitu

sikap penyerahan diri secara totalitas hanya kepada Allah SWT. Pernyataan di atas merupakan ikrar yang selalu diucapkan oleh kita dalam melaksanakan shalat.

Firman Allah Swt QS. al -An'am: 162 yang berbunyi sebagai berikut

قُلْ إِنَّ صَلَاتِي وَنُسُكِي وَمَحْيَايَ وَمَمَاتِي لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Artinya: Karakanlah “Sesungguhnya shalatku, ibadahku, hidupku, dan matiku

hanyalah untuk Tuhan semesta alam”.(2010: 216)

Melalui beberapa kajian terkait dengan tujuan pendidikan dalam Islam, terbukti bahwa Islam merupakan ajaran yang sempurna dalam upaya mewujudkan kepribadian yang utuh baik jasmani maupun rohani (*insan kamil*) yang tercermin dalam pemikiran dan tingkah laku (*ahklakul karimah*) , baik terhadap diri sendiri, orang lain maupun makhluk lainnya. Terjalinnya hubungan yang serasi, selaras dan seimbang baik dengan Allah (*hablumminallah*) secara *vertikal* maupun dengan sesama manusia (*hablumminannas*) secara *horizontal*, itulah makna sesungguhnya tujuan Pendidikan Agama Islam.

2.2 Reading Guide dan Card Sorting

Pembelajaran merupakan kegiatan aktif siswa dalam membangun makna atau pemahaman. Dengan demikian, guru perlu memberikan dorongan kepada siswa untuk menggunakan otoritas atau haknya dalam membangun gagasan. Tanggung jawab belajar berada pada diri siswa, tetapi guru bertanggung jawab untuk menciptakan situasi yang mendorong prakarsa, motivasi, dan tanggung jawab siswa untuk belajar sepanjang hayat. Suasana belajar yang diciptakan guru harus melibatkan siswa secara aktif, misalnya mengamati, bertanya dan

mempertanyakan, menjelaskan, dan sebagainya. Belajar aktif tidak dapat terjadi tanpa adanya partisipasi peserta didik. Diantara strategi pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan kativitas siswa adalah *Reading Guide* dan *Card Sorting*.

Reading Guide menurut Vacca (1981: 33) adalah *guided reading a content area reading lesson may also include provisions for guiding the search for and retrieval of information during reading. In other words, students need to be shown how to think through print.*

Maksudnya *Reading Guide* adalah suatu teks bacaan yang didalamnya terdapat petunjuk tentang apa yang harus difikirkan oleh siswa selama membaca.

Why guide reading? Guidance during reading bridges the gap between students and textbook assignmeat so that students can learn how to read selectively, to distinguish important fdrom less importent ideas, perceive relationships, and to respond actively to meaning. (1981: 33)

Mengapa ada reading guide? Tujuan reading guide (Panduan bacaan) agar tidak terjadi salah mengerti pada siswa, sehingga siswa dapat lebih selektif dalam menentukan ide yang terpenting dan mudah memahami makna dan bisa merespon dengan benar.

Vacca (1981: 34) menjelaskan bahwa seorang pembaca yang baik akan cepat menyesuaikan antara isi materi bacaan dengan waktu dan tujuan. Kemampuan siswa dalam menguasai isi bacaan dipengaruhi oleh pengetahuan dasar, conseptual pembaca. Stauffer (1975) dalam Vacca (1981: 119) menjelaskan who claimed that the quality of prereading instruksion classroom teachers incorporate

into their lessons influences how well students will comprehend: "What the reader does before he reads largely determines what he will achieve"

Maksudnya bahwa petunjuk yang diberikan guru sebelum membaca akan mempengaruhi seberapa baik siswa memahami isi bacaan. " Apa yang harus dikerjakan pembaca sebelum ia membaca sebagian besar menentukan apa yang ia akan mencapai"

Menurut Zaini (2002: 8) **Reading Guide** (Penuntun Bacaan) adalah strategi pembelajaran aktif dengan menggunakan penuntun bacaan (*hand out*) yang di dalamnya terdapat kisi-kisi atau pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab siswa dengan melihat bacaan yang ada di *hand out* tersebut. Strategi ini sangat cocok digunakan pada mata pelajaran yang memiliki muatan materi yang banyak tetapi memiliki keterbatasan waktu, seperti mata pelajaran PAI yang memiliki muatan materi yang banyak dengan waktu yang tersedia sangat sedikit yaitu dua jam pelajaran perminggu.

Langkah-langkah yang harus dilakukan adalah: (1) menentukan bacaan yang akan dipelajari, (2) membuat pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa atau kisi-kisi dan boleh juga bagan atau skema yang dapat diisi oleh siswa dari bahan bacaan yang telah dipilih, (3) membagikan bahan bacaan yang memuat pertanyaan atau kisi-kisinya yang harus dijawab siswa, (4) menugaskan siswa untuk mempelajari bahan bacaan dan menjawab pertanyaan atau kisi-kisi yang ada, (5) membahas pertanyaan atau kisi-kisi tersebut dengan menanyakan jawabannya kepada siswa, (7) memberikan ulasan.

Card sorting (mensortir kartu) (2002: 50) adalah strategi yang menggunakan kartu-kartu yang berisi informasi yang tercakup dalam satu kategori atau lebih. Strategi ini adalah kegiatan mensortir kartu. ini merupakan kegiatan kolaboratif yang dapat digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik klasifikasi, fakta tentang obyek atau mereview informasi. Gerakan fisik yang dominan dalam strategi ini dapat membantu mendinamisir kelas yang jenuh atau bosan.

Langkah-langkah yang harus dilakukan adalah: (1) membagikan potongan kertas yang berisi informasi atau contoh yang tercakup dalam satu atau lebih kategori, contoh: Karakteristik hadits sohih, Nouns, verbs, adverbs, dan preposition, Ajaran mu'tazilah dll kepada siswa, (2) siswa diminta untuk bergerak dan berkeliling di dalam kelas untuk menemukan kartu dengan kategori yang sama kemudian merekatkan ke kategori utama yang telah ditempelkan guru di depan kelas, (3) perwakilan siswa dari masing-masing kategori diminta untuk mempresentasikan di depan kelas, (4) seiring presentasi dari tiap-tiap kategori, berikan poin-poin penting terkait materi pelajaran.

Reading Guide dan *Card Sorting* merupakan strategi pembelajaran aktif yang dapat meningkatkan aktivitas siswa karena dengan strategi ini siswa dituntut untuk menggunakan beberapa alat indra dan anggota tubuh, seperti penglihatan, pendengaran, mulut, tangan dan kaki. Hal ini sangat berbeda ketika guru hanya menggunakan metode komvensional (ceramah atau tanya jawab) karena siswa hanya menggunakan alat pendengaran, dengan demikian hasilnya akan sangat berbeda.

Gerakan yang dilakukan siswa pada saat mencari kartu dengan kategori utama dapat mendinamisir kelas yang membosankan, gerakan tubuh dapat membuat otot dan urat syaraf menjadi rileks. Dengan strategi ini pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, kreatif, efektif dan menyenangkan. Tetapi tidak ada satupun strategi yang sempurna demikian pula dengan *Reading Guide* dan *Card Sorting*. Kelemahan reading guide adalah dalam pembuatan *hand out* harus jelas kisi-kisi/kategorinya, pada penerapannya harus diperhatikan waktu yang tersedia, untuk menerapkan kedua strategi ini tentu menuntut biaya yang tidak sedikit, karena masing-masing siswa harus mendapatkan *hand out*.

David dalam sanjaya (2007: 124) mengartikan strategi sebagai *a plan method , or series of activities designed to achieves a particular educational goa*, yaitu suatu rencana metoda, atau rancangan rangkaian aktivitas untuk mencapai gol bidang pendidikan tertentu . Dari pengertian di atas ada dua hal yang patut dicermati pertama strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiian kegiatan) termasuk penggunaan strategi dan pemanfaatan berbagai sumber daya/kekuatan dalam pembelajaran. Ini berarti penyusunan suatu strategi baru sampai pada proses penyusunan rencana kerja belum sampai pada tindakan, kedua strategi disusun untuk mencapai tujuan tertentu.

Lubis dalam Kunandar (2008: 266), mengatakan ”Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara guru dengan siswa dan antara siswa dengan siswa, dan antara siswa dengan sumber belajar lainnya dalam satu kesatuan waktu dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan”.

Standar proses pendidikan dalam Sanjaya (2007: 133), pembelajaran didesain untuk membelajarkan siswa. Artinya, sistem pembelajaran menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Dengan kata lain, pembelajaran ditekankan atau berorientasi pada aktivitas siswa (PBAS).

Dari beberapa definisi di atas yang dimaksud strategi pembelajaran aktif adalah rencana kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa dalam setiap tahap kegiatan sehingga terjadi interaksi antara siswa dengan siswa, antara siswa dengan guru, antara siswa dengan sumber belajar, dan untuk merealisasikan strategi/rencana kegiatan pembelajaran digunakan satu atau lebih strategi pembelajaran. Pembelajaran aktif (interaksi aktif) sangat dipengaruhi oleh peranan guru sebagai fasilitator, guru harus mampu menciptakan inovasi pembelajaran, menciptakan suasana belajar yang interaktif, menantang dan menyenangkan karena dengan suasana kelas yang menyenangkan akan memicu kreatifitas siswa dan akan bermuara pada tercapai pembelajaran yang efektif.

2.2.1 Landasan Filosofi *Reading Guide* dan *Card Sort*

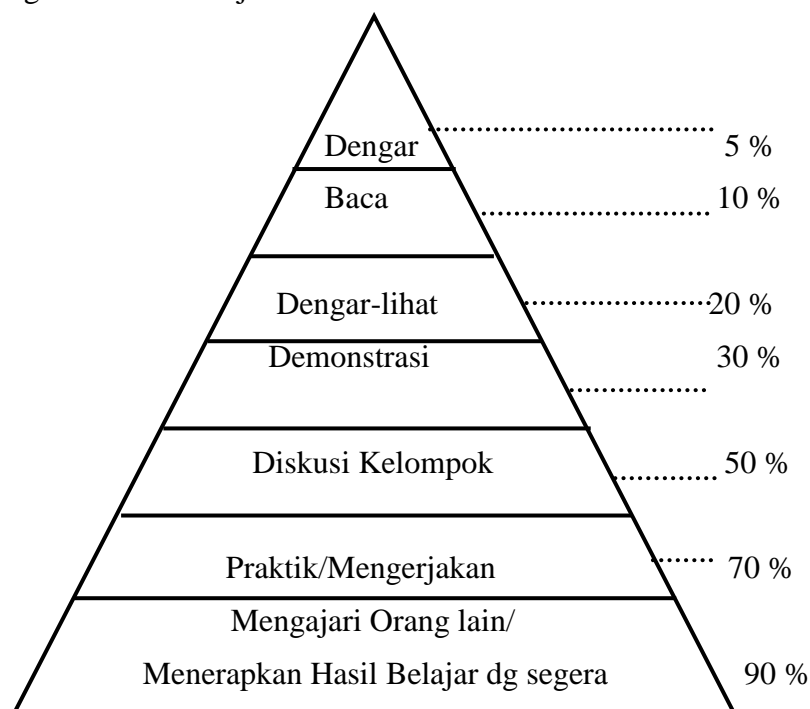
Mengalami dan mengeksplorasi berarti melibatkan berbagai indera: lihat, cium, dengar, raba, dan rasa. Hal ini akan meningkatkan pemahaman siswa tentang suatu konsep dan meningkatkan daya bertahan pemahaman itu (informasi) dalam pikiran siswa. Paham belajar aktif yang diungkapkan Konfusius yang kemudian dikembangkan oleh Silberman (2006: 23) menjadi landasan filosofi pembelajaran aktif yaitu :

Yang saya **dengar**, saya lupa. Yang saya dengar dan **lihat**, saya sedikit ingat.

Yang saya dengar, lihat dan **pertanyakan** atau **diskusikan** dengan orang lain, saya mulai pahami. Dari yang saya dengar, lihat, bahas dan **terapkan**, saya dapatkan pengetahuan dan keterampilan. Yang saya **ajarkan** kepada orang lain, saya kuasai.

Hasil penelitian berikut yang diungkapkan pada ‘**piramid pengalaman belajar**’ memperkuat pernyataan bahwa belajar dengan cara mengalami langsung akan meningkatkan kebertahanan informasi dalam pikiran kita.

Daya tahan ingatan setelah 24 jam

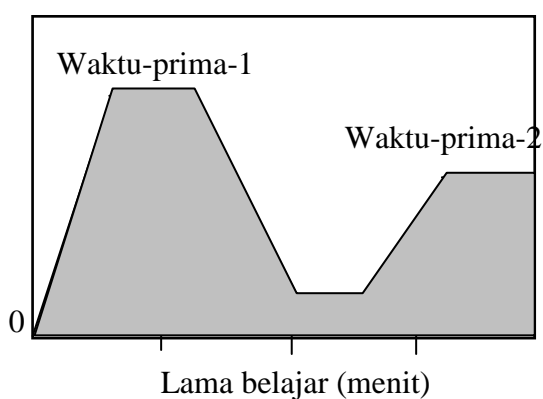


Gambar 2.2: Daya tahan ingatan setelah 24 jam

Sumber: Sausa (2001) dalam Patimah (2008)

Gambar di atas menerangkan daya tahan ingatan siswa setelah 24 jam berlalu dari proses pembelajaran, di dalam kerucut tersebut menerangkan cara memperoleh pengetahuan, bila pengetahuan tersebut diperoleh melalui mendengar (hanya menggunakan alat pendengaran saja) maka pengetahuan tersebut hanya melekat 5% tetapi bila pengetahuan tersebut diperoleh dengan mengaktifkan semua indra

dan anggota tubuh maka daya tahan ingatan siswa akan semakin baik (mencapai 90%). Demikian pula bila dilihat dari perencanaan waktu proses pembelajaran, pada kegiatan awal dan penutup waktu yang digunakan sebaiknya sedikit dan harus singkat.



Gambar 2.3 Waktu prima

Sumber: Sausa (2001) dalam Patimah (2008)

Pada rata-rata 10 menit pertama (waktu-prima-1) kita cenderung dapat mengingat informasi yang diterima. Demikian juga informasi yang diterima pada rata-rata 10 menit terakhir dari suatu episode belajar (waktu-prima-2). Sedangkan informasi di antara itu cenderung terlupakan. Oleh karena itu, pada menit di tengah siswa harus melakukan kegiatan langsung, sehingga informasi yang diterima siswa akan melekat lebih lama.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Pollio pada tahun 1984 dalam Silberman (2006: 24) menunjukkan bahwa dalam perkuliahan bergaya ceramah, mahasiswa kurang menaruh perhatian selama 40 % dari seluruh waktu kuliah. Menurut McKeachie, mahasiswa dapat mengingat 70 persen dalam sepuluh menit pertama kuliah, sedangkan dalam sepuluh menit terakhir, mereka hanya dapat mengingat 20 persen materi kuliah.

Dari beberapa hasil penelitian di atas menunjukkan perlunya perencanaan yang matang dalam pemilihan strategi pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Pembelajaran aktif menurut *Hollingsworth* (2005 : vi) adalah: *Flow* yaitu keadaan sadar yang di dalamnya seseorang bisa betul – betul terbenam dalam sebuah aktivitas sehingga dia tidak merasakan waktu yang berlalu. Artinya pembelajaran aktif dimana siswa belajar secara aktif ketika mereka secara terus - menerus terlibat, baik secara mental maupun fisik. Pembelajaran aktif itu penuh semang, hidup, giat, berkesinambungan, kuat dan efektif.

Fathurrohman (2007: 113) mengatakan “Pembelajaran efektif terjadi jika dengan pembelajaran tersebut siswa menjadi senang dan mudah memahami apa yang dipelajarinya”. Hal senada diungkapkan oleh -Peter Kline dalam Patimah (2008) “*Learning is most effective when it’s fun*” (Belajar akan sangat efektif apabila si pembelajar berada dalam keadaan yang menyenangkan). DePorter (2001: 13) mengatakan bahwa “Otak baru akan bekerja secara optimal apabila si pemilik otak berada dalam balutan emosi positif”, demikian pula Jensen mengatakan, “Otak ternyata dirancang oleh Penciptanya untuk menemukan makna”, “Jika perasaan tertekan maka kerja otak tidak akan optimal, otak dibajak secara emosional”.

Kalimat di atas memberi pesan bahwa emosi sangat mempengaruhi kerja kognisi (otak). Oleh karena itu hal yang paling harus dijaga adalah perilaku kita sebagai guru untuk tidak mengganggu emosi atau perasaan siswa. Perasaan tersinggung, terhina, terancam, merasa disepelkan, merupakan contoh perasaan yang akan mengganggu kerja otak siswa. Hasil penelitian internasional mengungkapkan bahwa kebutuhan anak mencakup 5 hal: dipahami, dihargai, dicintai, merasa bernilai, merasa aman.

Yang menarik adalah tidak ada satu pun dari lima hal di atas berkaitan dengan gedung bagus atau fasilitas lengkap. Semua bersifat kejiwaan (psikis), bukan kebendaan (fisik). Sejalan dengan kelima hal tersebut, beberapa perilaku guru yang diharapkan adalah: mendengarkan siswa, menghargai siswa, mengembangkan rasa percaya diri siswa, memberi tantangan, menciptakan suasana 'tidak takut salah/gagal' pada diri siswa.

2.2.2 Prinsip-prinsip Penggunaan Strategi Pembelajaran dalam Konteks Standar Proses Pendidikan

Yang dimaksud dengan prinsip-prinsip adalah hal-hal yang perlu diperhatikan dalam menggunakan strategi pembelajaran. Sanjaya (2007: 129) membagi 4 prinsip umum penggunaan strategi pembelajaran, yaitu:

1. Berorientasi pada tujuan

Segala aktivitas guru dan siswa diupayakan untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, keberhasilan suatu strategi pembelajaran ditentukan dari keberhasilan siswa mencapai tujuan pembelajaran.

2. Aktivitas

Belajar adalah berbuat, memperoleh pengalaman tertentu sesuai dengan tujuan yang diharapkan karena itu strategi pembelajaran harus dapat mendorong aktivitas siswa baik aktivitas fisik maupun mental

3. Individualitas

Mengajar adalah usaha mengembangkan setiap individu siswa, walaupun mengajar pada sekelompok siswa

4. Integritas

Membelajarkan harus dipandang sebagai usaha mengembangkan seluruh pribadi siswa, baik kognitif, afektif dan psikomotor.

Pada Bab IV Pasal 19 Peraturan Pemerintah No 19 Tahun 2003 dikatakan pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara:

1. Interaktif

Prinsip interaktif mengandung makna bahwa mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan pengetahuan tetapi mengajar dianggap sebagai proses mengatur lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar

2. Inspiratif

Proses pembelajaran adalah proses yang inspiratif yang memungkinkan siswa untuk mencoba dan melakukan sesuatu

3. Menyenangkan

Proses pembelajaran adalah proses yang dapat mengembangkan seluruh potensi siswa. Seluruh potensi itu hanya mungkin dapat berkembang manakala siswa terbebas dari rasa takut dan menegangkan. Proses pembelajaran yang menyenangkan dapat dilakukan guru melalui penataan ruangan yang apik dan menarik

4. Menantang

Memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik

2.3 Hubungan *Reading Guide* dan *Card Sort* dengan Hasil Belajar

Purwanto dalam Zaini (2002: xii) mengatakan bahwa hasil belajar siswa adalah keluaran atau output yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran yang meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Adapun pembelajaran aktif adalah suatu pembelajaran yang mengajak mahasiswa/siswa untuk belajar secara aktif. Ketika mahasiswa/siswa belajar dengan aktif, berarti mereka yang mendominasi aktivitas pembelajaran, tidak hanya melibatkan mental tetapi fisik dan mereka secara aktif menggunakan otak dalam memproses informasi dan menyimpannya kemudian mengaplikasikan pengetahuannya dalam kehidupan nyata. Dengan cara pembelajaran aktif mahasiswa/siswa akan merasakan suasana menyenangkan sehingga hasil belajar dapat dimaksimalkan.

Menurut Yamamoto dalam Usman (1998: 24) hasil belajar yang optimal hanya mungkin dicapai apabila siswa dan guru melakukan keaktifan yang intensional. Ini berarti guru dan siswa melakukan kegiatan pembelajaran secara disengaja dan terarah. Dapat disimpulkan bahwa bila aktivitas pembelajaran (guru dan siswa) meningkat maka hasil belajar akan meningkat.