

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritik

1. Pengertian Efektivitas

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dikemukakan bahwa efektif berarti ada efeknya (akibatnya, pengaruhnya), manjur atau mujarab, dapat membawa hasil. Jadi efektifitas adalah adanya kesesuaian antara orang yang melaksanakan tugas dengan saran yang dituju.¹³

Menurut E. Mulyasa, efektifitas adalah bagaimana suatu organisasi berhasil mendapatkan dan memanfaatkan sumber daya dalam usaha mewujudkan tujuan operasional.¹⁴

Dalam dunia pendidikan, efektifitas dapat ditinjau dari dua segi, yaitu :

- a. Efektifitas mengajar guru, artinya sejauh mana kegiatan belajar mengajar yang direncanakan dapat dilaksanakan dengan baik.
- b. Efektifitas belajar siswa, artinya sejauh mana tujuan-tujuan pendidikan yang diinginkan dapat dicapai melalui kegiatan belajar mengajar.¹⁵

Menurut pendapat Muhaimin, bahwasanya keefektifan pembelajaran pendidikan agama Islam dapat diukur melalui :

- a. Kecermatan penguasaan kemampuan atau perilaku yang dipelajari.

¹³ Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Cet ke-8* (Jakarta: Balai Pustaka, 1996), 961.

¹⁴ E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah, Cet ke-1*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2002), 82.

¹⁵ S. Nasution, *Kurikulum Dan Pengajaran, cet ke-1*, (Bandung: Bumi Aksara, 1989), 110.

- b. Kecepatan unjuk kerja sebagai bentuk hasil belajar.
- c. Kesesuaian prosedur kegiatan belajar yang ditempuh.
- d. Kuantitas unjuk kerja sebagai bentuk hasil belajar.
- e. Kualitas akhir yang dapat dicapai.
- f. Tingkat retensi belajar¹⁶

Sebagaimana yang telah dijelaskan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa efektifitas adalah suatu keadaan yang menunjukkan keberhasilan atau terwujudnya suatu keinginan dari suatu kegiatan sehingga mencapai tujuan atau sasaran yang telah ditentukan sesuai dengan rencana.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata Media berasal dari bahasa latin *medium* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Dengan kata lain media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.¹⁷

Media pembelajaran memiliki tiga peranan, yaitu peran sebagai penarik perhatian (*intentional role*), peran komunikasi (*communication role*), dan peran ingatan/penyimpanan (*retention role*). Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses belajar mengajar. Di samping dapat menarik perhatian siswa, media pembelajaran juga dapat menyampaikan pesan yang ingin

¹⁶ Kamil Hasan, “Efektivitas media pembelajaran E-Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI”, (Skripsi, Program Sarjana, UIN Sultan Maulana Hasanudin Banten, 2018), p. 41

¹⁷ Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2014), 65

disampaikan dalam setiap mata pelajaran.¹⁸ Hal ini tertuang dalam Firman Allah SWT :

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُوا نِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ (البقرة : ٢ : ٣١)

“Dan Dia ajarkan kepada Adam nama-nama (benda) semuanya, kemudian ia perlihatkan kepada para malaikat, seraya berfirman, “Sebutkan kepadaku nama semua (benda) ini jika kamu yang benar!” (QS. Al – Baqarah; 2 : 31)¹⁹

Dalam aktivitas pembelajaran, media dapat didefinisikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik.²⁰

Sebagaimana yang telah dijelaskan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa Media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan berupa informasi atau pengetahuan, sehingga terjadinya sebuah interaksi antara pengirim dan penerima pesan.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar, fungsi media menurut Nana Sudjana yakni²¹ :

¹⁸ M. Ramli, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Al-Qur’an Dan Hadits”, *Ittihad Jurnal Kopertais Wilayah XI Kalimantan*, Vol. 13 No.23, (April, 2015), 132.

¹⁹ Al-Qur’an dan Terjemahannya, Kementerian Agama RI, (Bogor: Unit Percetakan Al-Qur’an), 6.

²⁰ Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2014), 65

²¹ Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar*, 66

- 1) Penggunaan media pada proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan tetapi memiliki fungsi sendiri sebagai alat untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- 2) Penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar, hal ini berarti bahwa media pengajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan guru.
- 3) Media dalam pengajaran penggunaannya bersifat integral dengan tujuan dan isi pelajaran.
- 4) Penggunaan media dalam pengajaran untuk melengkapi proses belajar agar lebih menarik perhatian siswa
- 5) Penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap materi yang disampaikan guru.
- 6) Penggunaan media pengajaran digunakan untuk meningkatkan mutu belajar mengajar.

c. Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam Jamil S terdapat beberapa pertimbangan dalam memilih media pembelajaran yaitu :

- 1) Tujuan pembelajaran yang hendak dicapai
- 2) Metode pembelajaran yang digunakan
- 3) Karakteristik materi pembelajaran
- 4) Kegunaan media pembelajaran

- 5) Kemampuan guru dalam menggunakan jenis media
- 6) Efektivitas media dibandingkan dengan media lainnya²²

d. Media Pembelajaran Tiga Dimensi

Media tiga dimensi ialah sekelompok media tanpa proyeksi yang penyajiannya secara visual tiga dimensional. Kelompok media ini dapat berwujud sebagai benda asli baik hidup maupun mati dan dapat pula berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslinya. Benda asli ketika difungsikan sebagai media pembelajaran dapat dibawa langsung ke kelas atau siswa sekelas dikerahkan langsung ke dunia sesungguhnya di mana benda asli itu berada.²³

Media tiga dimensi yang sering digunakan dalam pembelajaran adalah model dan boneka. Model adalah tiruan tiga dimensional dari beberapa objek nyata yang terlalu besar, terlalu jauh, terlalu kecil, terlalu mahal, terlalu ruwet untuk dibawa di dalam kelas dan dipelajari siswa dalam wujud aslinya. Sedangkan boneka merupakan jenis model yang dipergunakan untuk memperlihatkan permainan. Jenis model dapat dikelompokkan ke dalam enam kategori yaitu model padat (*solid model*), model penampang (*cutway model*), model susun (*build model*), model kerja (*working model*), *mock up* dan diorama.²⁴

²² Jamil Suprihatiningrum, *Strategi Pembelajaran Teori Dan Aplikasi, cet ke-3*, (Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA, 2016), 324

²³ Daryanto, *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapao Tujuan Pembelajaran)*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 29.

²⁴ Hidayatullah, *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)*, (Tangerang: Thariqi Press Jakarta, 2008),

Sebagaimana yang telah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media tiga dimensi adalah salah satu media pembelajaran tanpa proyeksi yang biasanya digunakan sebagai model tiruan dari benda aslinya.

3. Media Diorama

a. Pengertian Media Diorama

Diorama merupakan pajangan statis yang terdiri dari latar depan tiga dimensi dan latar belakang yang rata untuk membuat sebuah pemandangan realistis. Latar depan biasanya berupa sebuah lanskap dengan model-mode masyarakat, hewan, kendaraan, perlengkapan atau bangunan. Latar belakang alamiah mungkin berupa foto, gambar, atau lukisan. Diorama biasanya dimuat dalam sebuah kotak dengan sisi kotak tersebut menyediakan sebuah latar belakang. Sudut-sudut dibelakang atau keseluruhan bagian belakang tersebut mungkin membulat untuk menyediakan ilusi kedalaman dan cahaya bisa ditambahkan untuk efek khusus. Diorama biasanya dirancang untuk menghasilkan kejadian dan pemandangan masa lalu dan masa sekarang atau untuk menggambarkan pemandangan/kejadian masa depan.²⁵

Diorama adalah pemandangan tiga dimensi mini yang bertujuan untuk menggambarkan pemandangan sebenarnya. Diorama biasanya terdiri atas bentuk-

²⁵ Sharon E. Smaldino, dkk, *Instructional Technology & Media For Learning*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 305.

bentuk sosok atau objek yang ditempatkan di pentas yang berlatar belakang lukisan yang disesuaikan dengan penyajian.²⁶

Berdasarkan penjelasan yang sudah dipaparkan di atas, maka dapat disimpulkan media diorama adalah media tiga dimensi visual tanpa proyeksi yang memiliki background berupa lukisan atau pemandangan yang digunakan sebagai model tiruan dari benda aslinya.

b. Membuat Model Diorama

Proses perencanaan sebuah model pertama-tama adalah mengumpulkan foto-foto, gambar, serta gambaran keseluruhan dari objek asli atau meneliti objek aslinya. Berdasarkan data tersebut mereka membuat sket model yang akan mereka rencanakan pembuatannya. Penggambarannya sering diungkapkan dari sudut pandangan: depan, samping dan atas

Dengan bantuan kertas, kardus, lem, gunting, selotip, tali, anda dapat membuat jenis-jenis model seperti: miniatur-miniatur rumah, pohon, papan lalu lintas, mobil, dll. Walaupun dengan kontruksi kertas, dibuat dengan banyak warna yang dibubuhkan mungkin bisa memperkaya alam jangkauan yang sangat luas.²⁷

c. Kelebihan dan Kekurangan Media Diorama

Menurut Moedjiono dalam daryanto mengatakan bahwa media sederhana tiga dimensi memiliki kelebihan-kelebihan yaitu²⁸ :

²⁶ Nana sujana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2013), 170

²⁷ Nana sujana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, 171.

²⁸ Daryanto, *Media Pembelajaran (Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapao TUjuan Pembelajaran)*, (Yogyakarta: Gava Media, 2016), 29.

- 1) Memberikan pengalaman secara langsung
- 2) Penyajiannya konkrit dan menghindari verbalisme
- 3) Menunjukkan objek secara utuh baik konstruksi maupun cara kerjanya
- 4) Dapat menunjukkan alur suatu proses secara jelas

Sedangkan kelemahan-kelemahannya adalah tidak bisa menjangkau sasaran dalam jumlah yang besar dan penyimpanannya memerlukan ruang yang besar serta perawatannya rumit.²⁹

4. *Contextual Teaching And Learning*

a. Pengertian *Contextual Teaching and Learning*

Contextual teaching and learning merupakan konsep belajar yang beranggapan bahwa anak akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan secara alamiah artinya belajar akan lebih bermakna jika peserta didik bekerja dan mengalami sendiri apa yang dipelajarinya, bukan sekedar “mengetahui”. Pembelajaran tidak hanya sekedar *transfer of knowledge* dan pendidik kepada peserta didik, tetapi bagaimana peserta didik mampu memaknai apa yang dipelajari itu. Pembelajaran CTL akan mendorong ke arah belajar aktif, yaitu suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan peserta didik secara fisik, mental, intelektual, dan emosional guna memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.³⁰

²⁹ Daryanto, *Media Pembelajaran Perananannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, 29.

³⁰ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2004), 324.

Menurut Johnson dalam Jamil S, mengemukakan bahwa, “sistem CTL dalam proses pendidikan memiliki tujuan membantu siswa melihat arti dari materi akademik yang mereka pelajari, yang mana mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan sehari-hari”. Selain itu dijelaskan pula pembelajaran CTL adalah suatu proses pendidikan yang bertujuan membantu peserta didik melihat makna dalam bahan pelajaran yang mereka pelajari dengan cara menghubungkannya dengan konteks kehidupan mereka sehari-hari, yaitu dengan konteks lingkungan pribadinya, sosialnya dan budayanya.³¹

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* adalah suatu proses pembelajaran dimana peserta didik menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari, hal ini untuk membantu peserta didik dalam memaknai dan memahami bahan pelajaran yang dipelajarinya.

b. Karakteristik *Contextual Teaching and Learning*

Dalam Wina Sanjaya, terdapat lima karakteristik penting dalam proses pembelajaran *contextual teaching and learning* yaitu :

- 1) Dalam CTL, pembelajaran merupakan proses pengaktifan pengetahuan yang sudah ada (*activating knowledge*), artinya apa yang akan dipelajari tidak terlepas dari pengetahuan yang sudah dipelajari, dengan demikian pengetahuan yang akan diperoleh siswa adalah pengetahuan yang utuh yang memiliki keterkaitan satu sama lain.

³¹ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, 325.

- 2) Pembelajaran yang kontekstual adalah belajar dalam rangka memperoleh dan menambah pengetahuan baru (*acquiring knowledge*). Pengetahuan baru itu diperoleh dengan cara deduktif artinya pembelajaran dimulai dengan mempelajari secara keseluruhan kemudian memperhatikan detailnya.
- 3) Pemahaman pengetahuan (*understanding knowledge*), artinya pengetahuan yang diperoleh bukan untuk dihafal tetapi untuk dipahami dan diyakini.
- 4) Pengetahuan dan pengalaman yang diperolehnya harus dapat diaplikasikan dalam kehidupan siswa sehingga tampak perubahan perilaku siswa.
- 5) Melakukan refleksi (*reflecting knowledge*) terhadap strategi pengembangan pengetahuan, hal ini sebagai umpan balik untuk proses perbaikan dan penyempurnaan strategi.³²

c. Tahapan *Contextual Teaching and Learning*

Supaya kompetensi dasar dan indikator kompetensi yang telah dirumuskan di atas tercapai, pendidik menggunakan pembelajaran CTL dengan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Kegiatan Pendahuluan
 - a) Pendidik menjelaskan kompetensi yang harus di capai serta manfaat dan proses pembelajaran dan pentingnya materi ajar yang akan dipelajari.
 - b) Pendidik menjelaskan prosedur pembelajaran CTL :
 - (1) Peserta didik dibagi ke dalam beberapa kelompok sesuai dengan jumlah peserta didik.
 - (2) Tiap kelompok ditugaskan untuk melakukan observasi.
 - (3) Melalui observasi peserta didik ditugaskan untuk mencatat berbagai hal yang ditemukan dari hasil observasi

³² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan, cet ke-11*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia group, 2014), 256.

- c) Pendidik melakukan tanya jawab sekitar tugas yang harus di kerjakan oleh setiap peserta didik.
 - 2) Kegiatan
 - a) Peserta didik mendiskusikan hasil temuan mereka sesuai dengan kelompoknya masing-masing.
 - b) Peserta didik melaporkan hasil diskusi
 - c) Setiap kelompok menjawab setiap pertanyaan yang diajukan oleh kelompok lain
 - 3) Kegiatan Penutup
 - a) Dengan bantuan guru, peserta didik menyimpulkan hasil observasi sekitar masalah yang sedang didiskusikan sesuai dengan indikator hasil belajar (indikator kompetensi) yang harus di capai.
 - b) Pendidik, melakukan post test untuk menguji tingkat pemahaman peserta didik terkait materi yang sudah didiskusikan.³³
- d. Kelebihan dan Kekurangan *Contextual Teaching and Learning*

Adapun kelebihan dalam pendekatan *Contextual Teaching And Learning* adalah :

- 1) Dapat meningkatkan rasa tanggung jawab, karena hasil yang dikerjakan dipertanggung jawabkan dihadapan guru.
- 2) Memupuk peserta didik agar mereka dapat mandiri tanpa mengharapkan bantuan orang lain.
- 3) Menambah keaktifan dan kecakapan peserta didik.
- 4) Peserta didik mengetahui secara nyata penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Sedangkan kekurangan dari penerapan pendekatan CTL adalah :

- 1) Dalam setiap kelompok terdapat siswa yang tidak berperan aktif, hanya ikut-ikutan saja.
- 2) Tugas yang sukar sangat mempengaruhi ketenangan mental murid
- 3) Sukar memberikan tugas yang sesuai dengan kemampuan peserta didik.

³⁴

³³ Ramayulis, *Metodologi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2004), 324.

³⁴ <http://eprints.walisongo.ac.id/2105/3/63111048-Bab2.pdf>. 19 maret 2019 Pukul 1:06

5. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Menurut R. Gagne, belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Mengajar dan belajar merupakan dua konsep yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan dimana terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta siswa dengan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.³⁵

Menurut E.R. Hilgard, belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan, perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku dan ini diperoleh melalui latihan (pengalaman). Hilgard menegaskan bahwa belajar merupakan proses mencari ilmu yang terjadi dalam diri seseorang melalui latihan, pembiasaan, pengalaman, dan sebagainya.³⁶

Dari beberapa pengertian belajar di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh pemahaman, atau pengetahuan sehingga terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa maupun dalam bertindak.

b. Pengertian Hasil Belajar

K. Brahim menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan

³⁵ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, cet ke-2, (Jakarta: Kencana Prenamedia Group, 2014),1.

³⁶ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, cet ke-2, 3.

dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah materi pelajaran tertentu. Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar, karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Sunal, bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi atau penilaian dapat dijadikan feedback atau bahkan cara mengukur tingkat penguasaan siswa.³⁷

Kingsley membagi hasil belajar menjadi tiga macam yaitu : (1) keterampilan dan kebiasaan; (2) pengetahuan dan keterampilan; (3) sikap dan cita-cita. Sedangkan Djamarah dan Zain menetapkan bahwa hasil belajar telah tercapai apabila telah terpenuhi dua indikator berikut, yaitu³⁸:

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan peserta didik dalam memahami pengetahuan, keterampilan dan sikap yang dipelajarinya yang diukur menggunakan tes tertentu sehingga terjadinya perubahan yang relatif menetap.

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

³⁷ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, cet ke-2, 5.

³⁸ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, cet ke-2, 5.

Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang memengaruhi, yaitu³⁹:

1) Faktor Internal

Faktor yang bersumber dari dalam diri peserta didik, yang memengaruhi kemampuan belajarnya. Faktor internal ini meliputi: kecerdasan, minat dan perhatian, motivasi belajar, ketekunan, sikap, kebiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan.

2) Faktor eksternal

Faktor yang berasal dari luar diri peserta didik yang memengaruhi hasil belajar yaitu keluarga, sekolah, dan masyarakat. Keadaan keluarga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, seperti keadaan ekonomi keluarga, pertengkaran, kurangnya perhatian orang tua terhadap anaknya,

d. Tujuan dan Fungsi Evaluasi Hasil Belajar

Menurut Arikunto dalam Dimiyati, Hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar pada akhirnya difungsikan dan ditujukan untuk keperluan berikut ini⁴⁰:

1) Untuk diagnostik dan pengembangan

Penggunaan dari kegiatan evaluasi hasil belajar sebagai dasar pendiagnosaan kelemahan dan keunggulan siswa beserta sebab-sebabnya. Berdasarkan pendiagnosa inilah guru mengadakan

³⁹ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, cet ke-2, 12.

⁴⁰ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran*, cet ke-2, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2002), 200.

pengembangan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2) Untuk seleksi

Hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar seringkali digunakan sebagai dasar untuk menentukan siswa-siswa yang paling cocok untuk jenis jabatan atau jenis pendidikan tertentu. Dengan demikian hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar digunakan untuk seleksi.

3) Untuk kenaikan kelas

Menentukan apakah seseorang dapat dinaikkan ke kelas yang lebih tinggi atau tidak, memerlukan informasi yang dapat mendukung keputusan yang dibuat guru. Berdasarkan hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar siswa, maka guru dapat dengan mudah membuat keputusan kenaikan kelas berdasarkan ketentuan yang berlaku.

4) Untuk penempatan

Agar siswa dapat berkembang sesuai dengan tingkat kemampuan dan potensi yang mereka miliki, maka perlu dipikirkan ketepatan penempatan siswa pada kelompok, guru dapat menggunakan hasil dari kegiatan evaluasi hasil belajar sebagai dasar pertimbangan.

6. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga

mengimani ajaran agama Islam disertai dengan tuntunan untuk menghormati penganut agama lain dalam hubungannya dengan kerukunan antar umat beragama hingga terwujudnya kesatuan dan persatuan bangsa.

Menurut Zakiah Daradjat (1987) pendidikan agama Islam adalah suatu usaha untuk membina dan mengasuh peserta didik agar senantiasa dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh dan menghayati tujuan yang pada akhirnya dapat mengamalkan serta menjadikan Islam sebagai pandangan hidup.⁴¹

Mata pelajaran pendidikan agama Islam itu secara keseluruhannya dalam lingkup Al-Qur'an dan al-hadis, keimanan, akhlak, fiqh/ibadah, dan sejarah, sekaligus menggambarkan bahwa ruang lingkup pendidikan agama Islam mencakup perwujudan keserasian, keselarasan dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah Swt, diri sendiri, manusia, serta makhluk lainnya maupun lingkungannya.⁴²

b. Fungsi Pendidikan Agama Islam

Kurikulum pendidikan agama Islam untuk sekolah/madrasah berfungsi sebagai berikut⁴³ :

- 1) Pengembangan, yaitu meningkatkan keimanan dan ketakwaan peserta didik kepada Allah SWT yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Pada dasarnya dan pertama-tama kewajiban menanamkan keimanan dan ketakwaan dilakukan oleh setiap orang tua dalam keluarga. Sekolah

⁴¹ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006), 130.

⁴² Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, 131.

⁴³ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, 134.

berfungsi menumbuhkembangkan lebih lanjut dalam keimanan dan ketakwaan tersebut dapat berkembang secara optimal sesuai dengan tingkat perkembangannya.

- 2) Penanaman nilai, sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan di akhirat.
- 3) Penyesuaian mental, yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam. Penyesuaian mental yaitu untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya baik lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam.
- 4) Perbaikan, yaitu untuk memperbaiki kesalahan, kekurangan dan kelemahan peserta didik dalam keyakinan, pemahaman dan pengalaman ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Pencegahan, yaitu untuk menangkal hal-hal negatif dari lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya.
- 6) Pengajaran, yaitu tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum (alam nyata dan nir-nyata), sistem dan fungsionalnya.
- 7) Penyaluran, yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang Agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara

optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain

Sedangkan tujuan pendidikan agama Islam di sekolah/madrasah adalah untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaan, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

c. Standar Kompetensi Mata Pelajaran PAI jenjang SMP

Kompetensi dasar mata pelajaran berisi kemampuan minimal yang harus dikuasai siswa selama menempuh pendidikan di SMP. Kemampuan ini berorientasi pada perilaku afektif dan psikomotorik dengan dukungan pengetahuan kognitif dalam rangka memperkuat keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT, kemampuan-kemampuan yang tercantum dalam komponen kemampuan dasar ini merupakan penjabaran dari kemampuan dasar umum yang harus dicapai di SMP yaitu⁴⁴ :

- 1) Beriman kepada Allah SWT dan lima rukun iman yang lain dengan mengetahui fungsi serta terefleksi dalam sikap, perilaku, dan akhlak peserta didik.
- 2) Dapat membaca Al-Qur'an surat-surat pilihan sesuai dengan tajwidnya, menyalin dan mengartikannya.

⁴⁴ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi*, 150.

- 3) Mampu beribadah dengan baik dan benar sesuai dengan tuntunan syari'at Islam baik ibadah wajib maupun ibadah sunnah.
- 4) Dapat meneladani sifat, sikap, dan kepribadian Rasulullah SAW serta Khulafaur Rasyidin.
- 5) Mampu mengamalkan sistem mu'amalat Islam dalam tata kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

B. Hasil-hasil penelitian yang relevan dan terdahulu

Berdasarkan penelusuran yang dilakukan oleh peneliti, sudah terdapat penelitian mengenai pengaruh penggunaan media diorama, Namun, belum terdapat penelitian mengenai efektivitas penggunaan media diorama pada model pembelajaran *contextual teaching and learning* terhadap meningkatnya hasil belajar siswa. Adapun rujukan karya ilmiah yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Devi Christin, Entin Daningsih, Reni Marlina pada tahun 2015. Hasil penelitian menunjukkan Media diorama beserta lembar panduan penggunaannya dinyatakan layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran pemanasan global untuk siswa kelas VII dengan nilai validitas sebesar 3,80 untuk media diorama dan 3,71 untuk lembar panduan penggunaan media diorama.
2. Penelitian Yang Dilakukan Oleh Reny Maryati Pada Tahun 2013 Dengan Judul pengembangan media diorama papercraft untuk pembelajaran menulis di SMP Negeri 8 Yogyakarta kelas VIII. Hasil pengamatan aktivitas guru dan peserta

didik menunjukkan persentase 82%. Keefektifan media diorama papercraft menunjukkan kriteria “sangat baik”. Aspek ketiga yaitu kepraktisan media diorama papercraft yang diperoleh dari angket respon peserta didik. Hasil respon peserta didik menunjukkan rata-rata 2,8 sehingga media diorama papercraft tergolong media yang “memenuhi” kriteria kepraktisan media pembelajaran.

3. Penelitian yang dilakukan Indah Pernama Sari yang berjudul Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD Negeri Tambakaji 4 Semarang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media diorama berbasis audiovisual layak digunakan dengan persentase penilaian komponen kelayakan isi 97,5%, komponen penyajian 95% dan komponen kebahasaan 75%.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Aesya dinda yang berjudul Peningkatan Keterampilan Menulis Teks Diskusi dengan Menggunakan Media Diorama pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 8 Yodyakarta. Peningkatan keterampilan hasil menulis teks diskusi dapat dilihat berdasarkan hasil tes siswa pada pratindakan dengan skor rata-rata sebesar 53,94, siklus I dengan skor rata-rata sebesar 66,25 dan pada siklus II skor rata-rata sebesar 85,15. Peningkatan jumlah skor keterampilan menulis teks diskusi dari pratindakan sampai siklus I sebesar 12,31 dan peningkatan skor dari siklus I sampai siklus II sebesar 18,90. Dilihat dari skor kualitatif frekuensi nilai siswa dalam setiap siklus mengalami peningkatan yang cukup baik. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan

media diorama dapat meningkatkan keterampilan menulis teks diskusi siswa kelas VIII SMP Negeri 8 Yogyakarta.

C. Kerangka Berfikir

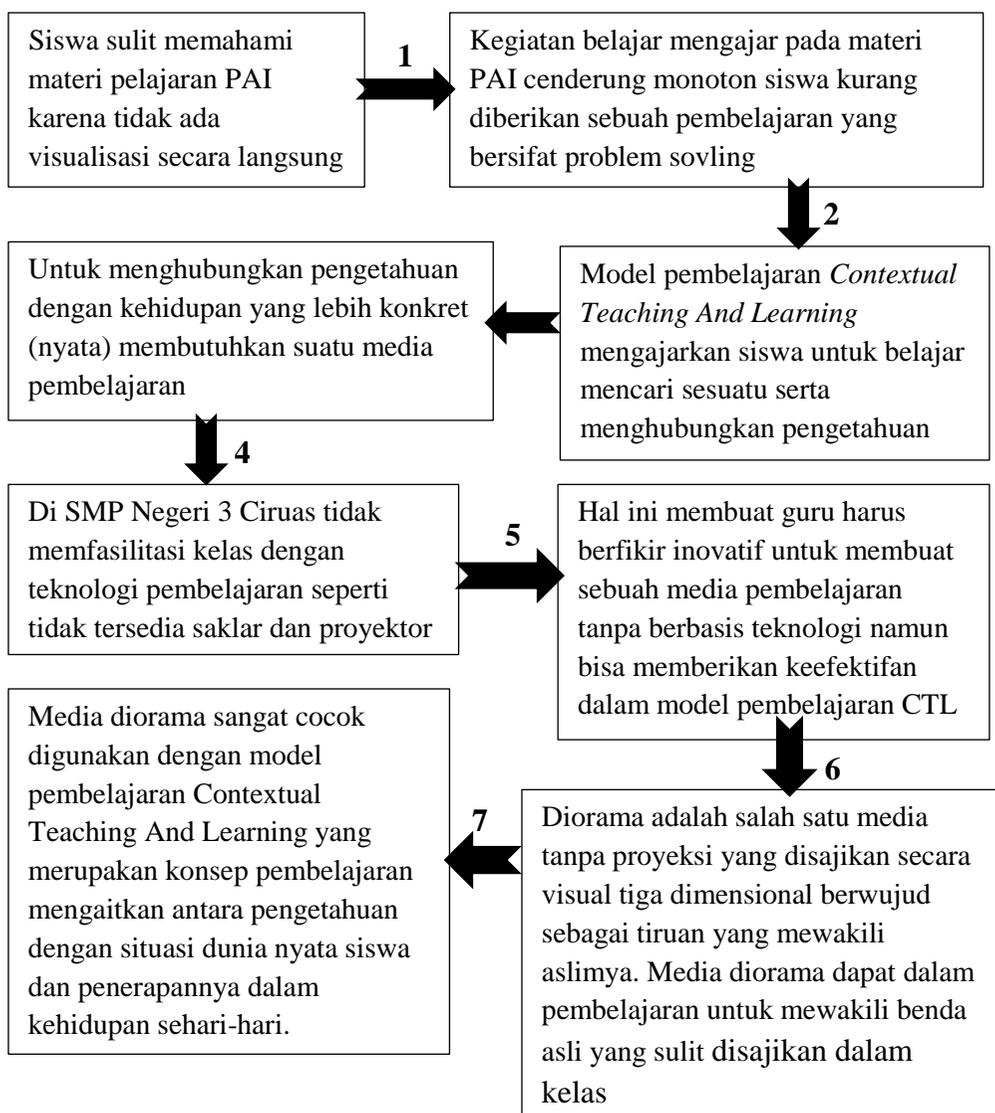
Pada Mata Pelajaran Pai Materi Shalat Jama' Qashar merupakan materi yang digunakan untuk kehidupan siswa sehari-hari sehingga dibutuhkan model pembelajaran yang menunjukkan visualisasi secara langsung yang berkaitan dengan materi tersebut. Salah satu model pembelajaran yang menunjukkan pengetahuan yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari adalah model pembelajaran *contextual teaching and learning*, yaitu model pembelajaran yang mengajarkan siswa untuk belajar mencari sesuatu serta menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari.

Namun, pada materi jama' qashar sulit untuk memberikan pembelajaran dengan kehidupan yang nyata maka dibutuhkan sebuah model tiruan yang dapat menjadi contoh untuk menunjukkan kehidupan yang berkaitan dengan shalat jama' qashar. Namun apabila menggunakan media teknologi pembelajaran di SMP Negeri 3 Ciruas, sekolah tersebut tidak memfasilitasi teknologi pembelajaran, sehingga guru harus lebih kreatif dalam membuat media tanpa menggunakan teknologi pembelajaran. Salah satu media yang dapat menjadi model tiruan tanpa menggunakan teknologi pembelajaran adalah media diorama yaitu salah satu media tanpa proyeksi yang disajikan secara visual tiga dimensional berwujud sebagai tiruan yang mewakili aslimya. Media diorama dapat digunakan dalam pembelajaran untuk mewakili benda asli yang sulit disajikan dalam kelas.

Pembelajaran dengan menggunakan media diorama pada model pembelajaran *contextual teaching and learning* diharapkan dapat memberikan pesan mengenai materi yang disampaikan dengan menghubungkan pengetahuan dengan kehidupan sehari-hari agar siswa dapat mudah memahami materi tersebut sehingga meningkatkan hasil belajar dan siswa dapat merealisasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Konsep dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar efektivitas penggunaan media diorama pada model pembelajaran *contextual teaching and learning* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pai materi shalat jama' qashar di SMP Negeri 3 Ciruas kelas VII.

Tabel 2.1
Kerangka Berfikir



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara dalam rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada data-data empiris yang diperoleh dari pengumpulan data.⁴⁵

Dengan kriteria pengujian : jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima. Dan jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a diterima.

Dengan memperhatikan latar belakang dan pembahasan masalah serta kajian litelatur yang terkait dapat diajukan hipotesis sebagai berikut:

- 1 $H_0 : r_{xy} \leq 0$: Tidak Terdapat efektivitas penggunaan media diorama pada model pembelajaran *contextual teaching and learning* (Variabel X) terhadap meningkatnya hasil belajar siswa (variabel Y)
- 2 $H_a : r_{xy} > 0$: Terdapat efektivitas penggunaan media diorama pada model pembelajaran *contextual teaching and learning* (Variabel X) terhadap meningkatnya hasil belajar siswa (variabel Y)

⁴⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method)*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 99.