

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar berarti proses usaha yang dilakukan individu guna memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Adapula yang mengatakan bahwa belajar adalah suatu perubahan yang terjadi dalam diri organisme disebabkan oleh pengalaman yang dapat mempengaruhi tingkah laku organisme tersebut.¹

2. Jenis-Jenis Belajar

Ada delapan jenis belajar. Kedelapan jenis belajar tersebut adalah sebagai berikut :

- a. Belajar Isyarat (*Signal Learning*); Belajar melalui isyarat adalah melakukan atau tidak melakukan sesuatu karena adanya tanda atau isyarat. Misalnya berhenti berbicara ketika mendapat isyarat telunjuk menyilang mulut sebagai tanda tidak boleh rebut; atau berhenti mengendarai sepeda motor di perempatan jalan pada saat tanda lampu merah menyala.
- b. Belajar Stimulus-Respon (*Stimulus-Respon Learning*); Belajar stimulus-respon terjadi pada diri individu karena ada rangsangan dari

¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, cet ke 14, (Bandung: Rosada 2008), hlm. 89

luar. Misalnya, menendang bola ketika ada bola di depan kaki, berbaris rapi karena ada komando, berlari karena mendengar suara anjing menggonggong di belakang, dan sebagainya.

- c. Belajar Rangkaian (*Chaining Learning*); Belajar rangkaian terjadi melalui perpaduan berbagai proses stimulus respon (S-R) yang telah dipelajari sebelumnya sehingga melahirkan perilaku yang segera atau spontan seperti konsep merah-putih, panas-dingin, ibu-bapak, kaya-miskin, dan sebagainya.
- d. Belajar Asosiasi Verbal (*Verbal Association Learning*); Belajar asosiasi verbal terjadi bila individu telah mengetahui sebutan bentuk dan dapat menangkap makna yang bersifat verbal. Misalnya perahu itu seperti badan itik atau kereta api seperti keluang (kaki seribu) atau wajahnya seperti bulan kesiangan.
- e. Belajar Membedakan (*Discrimination Learning*); Belajar diskriminasi terjadi bila individu berhadapan dengan benda, suasana atau pengalaman yang luas dan mencoba membedakan hal-hal yang jumlahnya banyak itu. Misalnya, membedakan jenis tumbuhan atas dasar urat daunnya, suku bangsa menurut tempat tinggalnya, dan Negara menurut tingkat kemajuannya.
- f. Belajar Konsep (*Concept Learning*); Belajar konsep terjadi bila individu menghadapi berbagai fakta atau data yang kemudian ditafsirkan ke dalam suatu pengertian atau makna yang abstrak. Misalnya, binatang,

tumbuhan dan manusia termasuk makhluk hidup; Negara-negara yang maju termasuk *developed-countries*; aturan-aturan yang mengatur hubungan antar Negara termasuk hukum internasional.

- g. Belajar Hukum atau Aturan (*Rule Learning*); Belajar aturan/hukum terjadi bila individu menggunakan beberapa rangkaian peristiwa atau perangkat data yang terdahulu atau yang diberikan sebelumnya dan menerapkannya atau menarik kesimpulan dari data tersebut menjadi suatu aturan. Misalnya, ditemukan bahwa benda memuai bila dipanaskan, iklim suatu tempat dipengaruhi oleh tempat kedudukan geografi dan astronomi di muka bumi, harga dipengaruhi oleh penawaran dan permintaan, dan sebagainya.
- h. Belajar Pemecahan Masalah (*Problem Solving Learning*); Belajar pemecahan masalah terjadi bila individu menggunakan berbagai konsep atau prinsip untuk menjawab suatu pertanyaan, misalnya, mengapa harga bahan baker minyak naik, mengapa minat masuk perguruan tinggi menurun. Proses pemecahan masalah selalu bersegi jamak dan satu sama lain saling berkaitan².

Urutan jenis-jenis belajar tersebut merupakan tahapan belajar yang bersifat hierarkis berdasarkan urutan teratas. Jenis belajar yang pertama merupakan prasyarat bagi berlangsungnya jenis belajar berikutnya. Seorang

² Udin S Winataputra, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2007), hlm. 45

individu tidak akan mampu melakukan belajar pemecahan masalah apabila belum menguasai belajar konsep, membedakan dan seterusnya.

3. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan mencakup bidang kognitif, afektif dan psikomotoris yang berorientasi pada proses belajar mengajar yang dialami siswa³. Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah semua perubahan tingkah laku yang tampak setelah berakhirnya perbuatan belajar baik perubahan pengetahuan, sikap, maupun ketrampilan, karena didorong dengan adanya suatu usaha dari rasa ingin terus maju untuk menjadikan diri menjadi lebih baik.

Hasil belajar menurut Anni merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar⁴. Hasil belajar menurut Sudjana adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Dari dua pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar⁵.

³ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), hlm. 9

⁴ Tri Anni Catarina, *Psikologi Belajar*, (Semarang: Unnes Press, 2004), hlm. 4

⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1990), hlm. 22

Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris. Hasil belajar aspek kognitif, psikomotor, dan afektif tidak dijumlahkan, karena dimensi yang diukur berbeda. Masing-masing dilaporkan sendirisendiri dan memiliki makna yang penting. Ada orang yang memiliki kemampuan kognitif yang tinggi, kemampuan psikomotor cukup, dan memiliki minat belajar yang cukup.

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor utama yaitu :⁶ Faktor dari dalam diri siswa, meliputi kemampuan yang dimilikinya, motivasi belajar, minat dan perhatian, sikap dan kebiasaan belajar, ketekunan, sosial ekonomi, faktor fisik dan psikis. Faktor yang datang dari luar diri siswa atau faktor lingkungan, terutama kualitas pengajaran.

Hasil belajar yang dicapai siswa menurut Sudjana melalui proses belajar mengajar yang optimal ditunjukkan dengan ciri-ciri sebagai berikut ⁷.

- a. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar intrinsik pada diri siswa. Siswa tidak mengeluh dengan prestasi yang rendah dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya atau setidaknya mempertahankan apa yang telah dicapai.

⁶ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar*, cet. Ke-13, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 32-33

⁷ *Ibid.*, hlm. 56

- b. Menambah keyakinan dan kemampuan dirinya, artinya ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia mempunyai potensi yang tidak kalah dari orang lain apabila ia berusaha sebagaimana mestinya.
- c. Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya, seperti akan tahan lama diingat, membentuk perilaku, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dan mengembangkan kreativitasnya.
- d. Hasil belajar yang diperoleh siswa secara menyeluruh (komprehensif), yakni mencakup ranah kognitif, pengetahuan atau wawasan, ranah afektif (sikap) dan ranah psikomotorik, keterampilan atau perilaku.
- e. Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan diri terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya

Ciri-ciri ini menjadi indikator pembelajaran yang dilakukan sehingga dapat dilihat secara langsung dan menjadi bahan dalam pemilihan alat evaluasi

4. Penilaian Hasil Belajar

Untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar tersebut dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang lingkupnya, tes prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam jenis penilaian sebagai berikut:

1. Tes Formatif

Penilaian formatif adalah kegiatan penilaian yang bertujuan untuk mencari umpan balik (*feedback*). Penilaian ini digunakan untuk mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar bahan tertentu pokok bahasan tertentu. Jadi sebenarnya penilaian tes formatif ini tidak hanya dilakukan pada tiap akhir pelajaran, tetapi bisa juga ketika pelajaran sedang berlangsung.

Dari uraian di atas, bahwa penilaian formatif tidak hanya berbentuk tes tertulis dan hanya dilakukan pada setiap akhir pelajaran, tetapi dapat pula berbentuk pertanyaan-pertanyaan lisan atau tugas-tugas yang diberikan selama pelajaran berlangsung ataupun sesudah pelajaran selesai. Dalam hubungan ini maka *pre tes* dan *post tes* yang biasa dilakukan dalam dalam sistem pengajaran.⁸

2. Tes Subsumatif

Tes ini meliputi sejumlah bahan pengajaran tertentu yang telah diajarkan dalam waktu tertentu. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran daya serap siswa untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

⁸ Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Cet IX, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), hlm. 26

Hasil tes subsumatif ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan diperhitungkan dalam menentukan nilai raport.

3. Tes Sumatif

Penilaian sumatif adalah penilaian yang dilakukan untuk memperoleh data atau informasi sampai dimana penguasaan atau pencapaian belajar siswa terhadap bahan pelajaran yang telah dipelajarinya selama jangka waktu tertentu.⁹ Tes ini diadakan untuk mengukur daya serap siswa terhadap bahan-bahan pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu semester, satu atau dua tahun pelajarannya. Tujuannya adalah untuk menetapkan tingkat atau keberhasilan belajar siswa dalam suatu periode tertentu. Hasil dari tes sumatif ini dimanfaatkan untuk kenaikan kelas, menyusun peringkat (rangking) atau sebagai ukuran mutu sekolah.

B. Materi Mengenal Huruf Hijaiyah

1. Mengenal

Mengenal adalah “suatu aktivitas menanamkan suatu materi verbal didalam ingatan, sehingga nantinya dapat diproduksi (diingat) kembali secara harfiah, sesuai dengan materi yang asli”.¹⁰ Mengenal adalah “proses pengingatan fakta- fakta disebuah medan baru, baik secara terminologi,

⁹ Syaiful Djamarah, Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hlm. 106-107

¹⁰ Syaiful Bahri Djamaroh, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rinake Cipta, 2002), hlm. 29

simbologi, dan detail detail lain dari medan baru yang harus dihafal diluar kepala bagi yang mempelajarinya”.¹¹

Sehingga pengertian mengenal adalah merupakan “suatu teknik serta cara yang digunakan oleh seorang pendidik dengan menyerukan peserta didiknya untuk mengenal sejumlah kata-kata atau kalimat maupun kaidah-kaidah”.¹²

Didalam proses mengenal ini, seseorang telah menghadapi materi “(baik materi tersebut berupa suatu syair, definisi ataupun rumus, dapat pula yang tidak mengandung arti), yang biasanya disajikan dalam bentuk verbal (bentuk bahasa), entah materi itu dibaca, atau hanya didengarkan”.¹³

Adapun ciri khas dari kemampuan atau kemampuan yang diperoleh ialah reproduksi secara harfiah, dan adanya skema kognitif, yang berarti bahwa dalam ingatan orang tersimpan semacam program informasi yang diputar kembali pada waktu dibutuhkan.

Belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Perubahan yang terjadi merupakan sebagai akibat dari kegiatan belajar yang telah dilakukan oleh individu. Perubahan tersebut adalah “hasil

¹¹ George Boeree, *Metode Pembelajaran dan Pengajaran* (Jogjakarta: Ar-Ruzz 2008), hlm. 65

¹² Abdul Mujib, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2006), hlm. 209

¹³ Ws. Winkel. SJ. *Psikologi Pengajaran*, Cet.VI, (Jogyakarta: Media Abadi, 2004), hlm. 88

yang telah dicapai dari proses belajar. Jadi untuk mendapatkan hasil belajar dalam bentuk “perubahan”, maka harus melalui sebuah proses tertentu yang dipengaruhi oleh faktor-faktor dari dalam diri individu dan dari luar individu”.¹⁴

Noehi dan kawan-kawan (1993: 3) memberikan pandangan bahwa “belajar bukan sebuah aktivitas yang berdiri sendiri. Antara unsur satu sama lain saling berkaitan dan terlibat langsung didalamnya. Unsur-unsur tersebut antara lain”¹⁵:

- a. *Raw input*, merupakan bahan pengalaman belajar tertentu dalam proses belajar mengajar.
- b. *Learning teaching process*, merupakan kegiatan yang mempunyai harapan mampu berubah menjadi keluaran.
- c. *Output*, keluaran dengan melalui kualifikasi tertentu.
- b. *Environmental input*, masukan dari lingkungan.
- c. *Instrumental input*, faktor yang sengaja dirancang dan dimanipulasi untuk menunjang tercapainya keluaran yang dikehendaki.

Hasil belajar yang dicapai oleh siswa dipengaruhi oleh dua factor utama, yakni:

- a. Faktor internal, yakni faktor yang timbul dari dalam diri siswa, seperti kesehatan, rasa aman, kemampuan, minat. Mengenai faktor internal ini terbagi menjadi dua bagian, yakni:

¹⁴ *Ibid*, hlm. 141

¹⁵ *Ibid.*, hlm. 142

- 1) Faktor fisiologi, antara lain: kondisi fisik dan kondisi panca indera.
 - 2) Faktor psikologi, antara lain: bakat, minat, kecerdasan, motivasi, kemampuan kognitif.¹⁶
 - 3) Dalam keterangan lain juga menyebutkan beberapa faktor internal hasil belajar, yakni:¹⁷ a) Kesehatan jasmani dan rohani b) Intelegensi dan bakat c) Minat dan motivasi d) Cara belajar
- b. Faktor eksternal, yakni faktor yang berasal dari luar diri siswa, seperti kebersihan rumah, udara yang panas, lingkungan. Berikut ini yang termasuk faktor eksternal antara lain:¹⁸
- 1) Yang datang dari sekolah, antara lain: Interaksi antara guru dan siswa, cara penyajian materi, hubungan antar siswa, standar materi pelajaran diatas ukuran atau diluar kemampuan siswa, media pendidikan, kurikulum, keadaan gedung, waktu sekolah, pelaksanaan disiplin, strategi belajar, tugas rumah.
 - 2) Yang datang dari masyarakat, antara lain: media masa, teman bergaul, aktivitas diluar sekolah dan rumah, cara hidup lingkungan.
 - 3) Yang datang dari keluarga, antara lain: Cara mendidik, suasana keluarga, pengertian orangtua, keadaan ekonomi keluarga, latar belakang kebudayaan.

¹⁶ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remadja Karya, 1985), hlm.107

¹⁷ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hlm. 55

¹⁸ Roestiyah, *Masalah-Masalah Ilmu Keguruan*, (Jakarta: Bina Aksara, 1989), hlm. 151-156

Dalam hal ini *Caroll* juga berpendapat bahwa hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh lima faktor, antara lain: Bakat dan waktu yang tersedia untuk belajar, Waktu yang diperlukan siswa untuk menjelaskan pelajaran, Kualitas pengajaran dan kemampuan individu mengenai banyak pemaparan dari keterangan diatas, penulis berkesimpulan bahwa faktor penting yang mempengaruhi hasil belajar siswa adalah bakat dalam diri, kualitas pengajaran dan perhatian keluarga.

2. Huruf Hijaiyah

Huruf Hijaiyah merupakan huruf penyusun kata dalam Al Qur an. Seperti halnya di Indonesia yang memiliki huruf alfabet dalam menyusun sebuah kata menjadi kalimat, huruf hijaiyah juga memiliki peran yang sama.¹⁹

No	Huruf Hijaiah	Nama	Huruf Latin
1	ا	alif	Tidak dilambangkan
2	ب	ba'	b
3	ت	ta'	t
4	ث	s'a'	's
5	ج	jim	j
6	ح	h	h

¹⁹ Tim Bina Karya Guru, *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Erlangga, 2009), hlm. 37

7	خ	kha'	kh
8	د	dal	d
9	ذ	zal	'z
10	ر	ra'	r
11	ز	zai	z
12	س	sin	s
13	ش	syin	sy
14	ص	sad	s
15	ض	dad	d
16	ط	ta'	t
17	ظ	za'	z
18	ع	'ain	'
19	غ	gain	g
20	ف	fa'	f
21	ق	qaf	q
22	ك	kaf	k
23	ل	lam	l
24	م	mim	m

25	ن	nun	n
26	و	waw	w
27	هـ	ha'	h
28	ء	hamzah	'
29	ي	ya'	y

3. Tujuan

Sementara tujuan mempelajari materi ini secara Umum dapat memberikan pengenalan yang utuh kepada siswa mengenai huruf hijaiyah dan beberapa cara membacanya sesuai makhraj serta pada akhirnya siswa dapat melafalkan dengan baik sehingga dapat membantu tahapawal dalam mengenal bacaan Al-Qur'an, sedangkan secara khusus indikator pembelajaran materi ini adalah siswa dapat²⁰ :

- Menyebutkan nama huruf Hijaiah jim, kha', dal, zal, ra', zai, sin, syin, sad, dad, a'in, gain, fa', qaf dan kaf dengan benar sesuai makhrajnya
- Menyebutkan lafal huruf Hijaiah jim, kha', dal, zal, ra', zai, sin, syin, sad, dad, a'in, gain, fa', qaf dan kaf sesuai hurufnya
- Menyebutkan lafal huruf Hijaiah jim, kha', dal, zal, ra', zai, sin, syin, sad, dad, a'in, gain, fa', qaf dan kaf sesuai tanda bacanya
- Menuliskan nama huruf Hijaiah jim, kha', dal, zal, ra', zai, sin, syin, sad, dad, a'in, gain, fa', qaf dan kaf dengan benar
- Menuliskan huruf Hijaiah jim, kha', dal, zal, ra', zai, sin, syin, sad, dad, a'in, gain, fa', qaf dan kaf dalam huruf latinnya

²⁰ Tim Bina Karya Guru, *Buku Ajar Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta: Erlangga, 2009), hlm. 37

4. Evaluasi

Menurut Wayan Nurkencana, menyatakan bahwa tes adalah “suatu cara untuk mengadakan penilaian yang berbentuk suatu tugas yang harus dikerjakan anak atau sekelompok anak sehingga menghasilkan suatu nilai tentang tingkah laku atau prestasi anak tersebut yang kemudian dapat dibandingkan dengan nilai yang dicapai oleh anak-anak lain atau standar yang telah ditetapkan”²¹

Sementara menurut Ngalim Purwanto dan Syaiful Bahri Djamarah Untuk mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar tersebut dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang lingkupnya teknik evaluasi belajar dapat digolongkan ke dalam jenis penilaian yaitu 1). Tes Formatif. Penilaian formatif adalah “kegiatan penilaian yang bertujuan untuk mencari umpan balik (*feedback*). Penilaian ini digunakan untuk mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut”²², 2). Tes Subsumatif yaitu tes ini meliputi sejumlah bahan pengajaran tertentu yang telah diajarkan dalam waktu tertentu. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran daya serap siswa untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Hasil tes subsumatif ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses

²¹ Wayan Nurkencana. *Evaluasi Pendidikan*. (Surabaya: Usaha Nasional, 1993), hlm. 75

²² Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Cet IX, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), hlm. 26

belajar mengajar dan diperhitungkan dalam menentukan nilai raport dan, 3). Tes Sumatif yaitu “penilaian yang dilakukan untuk memperoleh data atau informasi sampai dimana penguasaan atau pencapaian belajar siswa terhadap bahan pelajaran yang telah dipelajarinya selama jangka waktu tertentu”.²³

Untuk mengukur dan mengevaluasi tingkat keberhasilan belajar tersebut dapat dilakukan melalui tes prestasi belajar. Berdasarkan tujuan dan ruang lingkupnya, tes prestasi belajar dapat digolongkan ke dalam jenis penilaian diantaranya tes formatif, subsumatif dan sumatif. Sementara dalam penelitian ini penulis akan menggunakan tes formatif dalam mengevaluasi kemampuan siswa dalam membaca huruf hijaiyah. Penilaian formatif adalah kegiatan penilaian yang bertujuan untuk mencari umpan balik (*feedback*). Penilaian ini digunakan untuk mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar bahan tertentu pokok bahasan tertentu.

Sementara materi yang akan menjadi bahan evaluasinya adalah:

- a. Sebutkan nama huruf Hijaiah Hijaiah jim, kha', dal, zal, ra', zai, sin, syin, sad, dad, a'in, gain, fa', qaf dan kaf dengan benar sesuai makhrajnya
- b. Sebutkan lafal huruf Hijaiah Hijaiah jim, kha', dal, zal, ra', zai, sin, syin, sad, dad, a'in, gain, fa', qaf dan kaf sesuai hurufnya

²³ Syaiful Bahri Djamarah Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hlm. 106-107

- c. Sebutkan lafal huruf Hijaiah Hijaiah jim, kha', dal, zal, ra', zai, sin, syin, sad, dad, a'in, gain, fa', qaf dan kaf sesuai tanda bacanya
- d. Tuliskan nama huruf Hijaiah Hijaiah jim, kha', dal, zal, ra', zai, sin, syin, sad, dad, a'in, gain, fa', qaf dan kaf dengan benar
- e. Tuliskan huruf Hijaiah Hijaiah jim, kha', dal, zal, ra', zai, sin, syin, sad, dad, a'in, gain, fa', qaf dan kaf dalam huruf latinnya

C. Media Pembelajaran *Flash Card*

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara bahasa berarti “perantara atau pengantar”²⁴. Menurut Ibrahim, media pembelajaran adalah “segala sesuatu yang dapat dipakai untuk memberikan rangsangan sehingga terjadi interaksi belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan instruksional tertentu”²⁵. Media pembelajaran adalah “segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan keamanan peserta didik, sehingga dapat mendorong terciptanya proses pada dirinya”²⁶.

Dari beberapa pengertian diatas penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari seorang guru kepada siswa yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa, sehingga terjadi proses pembelajaran.

²⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), hlm.3

²⁵ Nur Hayati Yusuf, *Media Pengajaran*, (Surabaya: Dakwah Digital Press, 2005), hlm. 6

²⁶ Yunus Nawaga, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: Pustaka Firdaus, 2000), hlm. 137

Dengan demikian bahwa pada dasarnya semua pendapat tersebut memosisikan media sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat dipergunakan sebagai pembawa pesan dalam suatu kegiatan pembelajaran. Pesan yang dimaksud adalah materi pelajaran. Keberadaan media dimaksudkan agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh peserta didik. Bila media adalah sumber belajar, secara luas dapat diartikan bahwa manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan dapat disebut sebagai media. Beberapa tujuan media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- d. Siswa lebih banyak melakukan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan guru, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain²⁷.

2. Manfaat dan Fungsi Media Pembelajaran

Adapun manfaat media pembelajaran antara lain:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir
- 2) Memperbesar perhatian siswa
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar dan oleh karena itu membuat pelajaran lebih mantap
- 4) Memberikan pengalaman yang nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri di kalangan siswa

²⁷ Sudjana dan Rivai, *Media pengajaran*. (Bandung: Sinar Baru, 2009), hlm. 2

- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu
- 6) Membantu tumbuhnya pengertian dan membantu perkembangan kemampuan berbahasa
- 7) Memberikan pengalaman-pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, serta membantu berkembangnya efisiensi yang lebih mendalam serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar²⁸.

Apa yang diuraikan di atas adalah keuntungan bila memilih media dalam proses belajar mengajar di kelas karena pesan yang tadinya abstrak jika ditampilkan melalui media maka akan terlihat lebih jelas dan mudah dipahami.

3. Pengertian Media Pembelajaran *Flash Card*

Flashcard adalah “media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25X30 cm. Gambar-gambarnya dibuat menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar / foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flashcard*”²⁹. Gambar-gambar yang ada pada flashcard merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang dicantumkan pada bagian belakangnya. Flashcard hanya cocok untuk kelompok kecil siswa tidak lebih dari 30 orang siswa.

Flash Card atau *Education Card* adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata, yang diperkenalkan oleh Glenn Doman, seorang dokter

²⁸ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung; Alimim, 1986), hlm. 27

²⁹ Rudi Susilana, dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran ; Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, (Bandung: Wacana Prima, 2009), hlm. 110

ahli bedah otak dari Philadelphia, Pennsylvania. Gambar-gambar pada Flash Card dikelompok-kelompokkan antara lain : seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk angka, dan lain-lain. Kartu-kartu belajar tersebut dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat, hanya dalam waktu 1 detik untuk masing-masing kartu anak.

Flash Card adalah kartu ukuran besar, biasanya menggunakan kertas yang agak tebal, kaku dan biasanya ukurannya A4. *Flash Card* memperlihatkan gambar atau tulisan kata-kata, biasanya *Flash Card* terdiri atas perangkat yang dikelompokkan menurut jenis atau kelasnya, misalnya “kelompok gambar makanan, buah-buahan, gambar seorang yang melaksanakan wudhu, alat transportasi, dan lain-lain”³⁰.

Jadi penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran *Flash Card* adalah media pembelajaran visual yang berbentuk kartu yang berisi gambar atau tulisan yang bisa mengarahkan siswa tentang materi yang dipelajari, sehingga dapat mempercepat pemahaman dan dapat memperkuat ingatan siswa.

³⁰ Kasihani. K.E. Suyanto, *English For Young Learners*, terjemahan *Pengajaran Bahasa Inggris pada Usia Muda* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hlm. 109

4. Fungsi Media Pembelajaran *Flash Card*

Flash Card atau kartu belajar ini merupakan terobosan baru di bidang metode pengajaran membaca dengan mendayagunakan kemampuan otak kanan untuk mengingat.

Adapun Fungsi media pembelajaran *Flash Card* antara lain :

- 1) Memperkenalkan dan memantapkan siswa tentang konsep yang dipelajari
- 2) Menarik perhatian siswa dengan gambar yang menarik
- 3) Memberikan variasi kepada siswa dalam proses pembelajaran, sehingga tidak membosankan.
- 4) Memudahkan guru dalam memberikan pemahaman kepada siswa
- 5) Siswa akan lebih mudah untuk mengingat karena sambil melihat gambar
- 6) Merangsang siswa untuk memberikan respon yang diinginkan, misalnya dalam latihan memperlancar bacaan-bacaan dalam shalat
- 7) Melatih siswa untuk memperkenalkan kosa kata baru dan informasi baru
- 8) Bisa menciptakan *memory games*, *review quizzes* (pengulangan pelajaran di sekolah), *guessing games* (tebak-tebakan).

Dengan demikian media pembelajaran *Flash Card* adalah melatih kemampuan otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata, sehingga

perbendaharaan kata dan kemampuan membaca anak bisa dilatih dan ditingkatkan sejak usia dini

5. Pembuatan Media Pembelajaran *Flash Card*

Bahan-bahan yang diperlukan dalam membuat media pembelajaran *Flash Card* antara lain: kertas karton tebal, penggaris, gunting, spidol. Cara mendapatkan media *Flash Card* ini juga bisa membeli di toko, mendownload dari internet. Kalau ingin lebih bervariasi, maka membuat sendiri menggunakan komputer, menggunting gambar dari majalah atau koran, atau dengan menggambar sendiri dan agar lebih tahan lama, maka sebaiknya dilaminating.

Flash Card ini biasanya berukuran 8 X 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi³¹. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan *Flash Card*, yaitu:

- 1) Ukuran harus memadai dan cukup besar dan jelas terlihat oleh siswa seluruh kelas
- 2) Gambar harus dapat menyampaikan pesan dengan jelas, jangan rancu, atau menggambarkan sesuatu yang membingungkan
- 3) Penggunaan *Flash Card* harus tepat, yaitu cara memegang dan cara menggerakkan saat mengganti gambar, gambar harus cukup jelas dipandang siswa dan digerakkan secara cepat dari belakang ke depan³²

³¹ Azhar Arsyad, *Op.Cit.*, hlm. 120

³² Kasihani. K.E. Suyanto, *Op.Cit.*, hlm. 106

Dengan demikian ukuran bahan atau kertas yang akan dijadikan bahan haruslah sesuai dengan kebutuhan dan dibuat semenarik mungkin agar siswa lebih tertarik.

Selain itu menurut Rudi Susilana, dan Cipi Riyana hal-hal yang perlu disiapkan dalam membuat *Flashcard* adalah :

- a. Siapkan kertas yang agak tebal seperti kertas duplek atau dari bahan kardus. Kertas ini berfungsi untuk menyimpan atau menempelkan gambar-gambar sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- b. Kertas tersebut di berikan tanda dengan pensil atau spidol dan menggunakan penggaris, untuk menentukan ukuran 25X30 cm.
- c. Potong-potonglah kertas duplek tersebut dapat menggunakan gunting atau pisau katek hingga tepat berukuran 25X30 cm. Buatlah kartu-kartu tersebut sejumlah gambar yang akan ditempelkan atau sejumlah materi yang kita butuhkan.
- d. Selanjutnya, jika objek gambar akan langsung dibuat dengan tangan, maka kertas alas tadi perlu dilapisi dengan kertas halus untuk menggambar, misalnya kertas HVS, kertas concort atau kertas karton.
- e. Mulailah menggambar dengan menggunakan alat gambar seperti kuas, cat air, spidol, pensil warna, atau membuat desain menggunakan komputer dengan ukuran yang sesuai lalu setelah selesai ditempelkan pada alas tersebut.
- f. Jika gambar yang akan ditempel memanfaatkan yang sudah ada, misalnya gambar-gambar yang di jual di toko, di pasar atau barang-barang bekas pakai maka selanjutnya gambar-gambar tersebut tinggal di potong sesuai dengan ukuran, lalu ditempelkan menggunakan perekat atau lem kertas.
- g. Pada bagian akhir adalah memberi tulisan pada bagian kartu-kartu tersebut sesuai dengan nama objek yang ada didepannya. Nama-nama ini biasa dengan menggunakan beberapa bahasa misalnya Indonesia dan Inggris³³.

Pemilihan bahan dan materi pelajaran dalam pembuatan media *Flash Card* haruslah benar-benar cocok karena akan sangat berpengaruh kepada kerapian serta memiliki daya tarik yang bagus sehingga tidak hanya menjadi

³³ Rudi Susilana, dan Cipi Riyana, *Op.Cit.*, hlm. 111

alat atau media saja tetapi juga dapat meningkatkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar.

6. Langkah-Langkah Pembelajaran Menggunakan *Flash Card*

Adapun langkah-langkah pembelajaran yang menggunakan *Flash Card* adalah sebagai berikut:

- a. Kartu-kartu yang disusun (berisi tulisan surat huruf hijaiyah) dipegang setinggi dada dan dihadapkan ke siswa
- b. Cabutlah satu persatu setelah selesai menerangkan
- c. Berikan kartu-kartu tersebut kepada siswa yang duduk di dekat guru satu persatu
- d. Letakan kartu tersebut kedalam kotak secara acak
- e. Siapkan siswa untuk berlomba mengambil kartu yang di instruksikan guru.
- f. Ulangi proses ini sampai siswa betul-betul hafal dengan insuksi dan tugas yang kita berikan³⁴.

Dari langkah-langkah pembelajaran *Flash Card* ini maka pembelajaran diarahkan kepada penyampaian materi yang dalam hal ini huruf-huruf hijaiyah kemudian menjadikan media kertas sebagai kartu yang kemudian digunakan dalam pembelajaran.

7. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran *Flash Card*

Adapun kelebihan media pembelajaran *Flash Card*, yaitu :

- a. Mudah di bawa-bawa : Dengan ukuran yang kecil Flashcard dapat disimpan di tas bahkan di saku, sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di mana saja, di kelas ataupun di luar kelas.

³⁴ *Ibid.*, hlm.113

- b. Praktis : dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media flashcard sangat praktis, dalam menggunakan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus, media ini tidak perlu juga membutuhkan listrik. Jika akan menggunakan kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambarnya tepat tidak terbalik, dan jika sudah digunakan tinggal disimpan kembali dengan cara diikat atau menggunakan kotak khusus supaya tidak tercecer.
- c. Gampang diingat : karakteristik media flashcard adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Misalnya mengenal huruf, mengenal angka, mengenal nama binatang, atau tata cara berwudlu dan sebagainya. Sajian pesan-pesan pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali konsep sesuatu, untuk mengetahui nama sebuah benda dapat dibantu dengan gambarnya, begitu juga sebaliknya untuk mengetahui apa wujud sebuah benda atau konsep dengan melihat huruf atau teksnya.
- d. Menyenangkan : Media flashcard dalam penggunaannya bisa melalui permainan. Misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari flashcard yang disimpan secara acak, dengan cara berlari siswa berlomba untuk mencari sesuai perintah. Selain mengasah kemampuan kognitif juga melatih ketangkasan (fisik)³⁵.

Adapun kelemahan media pembelajaran *Flash Card*, yaitu :

- a. Kadang-kadang terlampau kecil untuk ditunjukkan kelas yang besar
- b. Pelajar tidak selalu mengetahui bagaimana menginterpretasikan gambar
- c. Tidak dapat memberikan kesan yang berhubungan dengan gerak, emosi, maupun suara

Adapun langkah-langkah mengatasi kelemahan media *flash card* di atas adalah dengan memanfaatkan kertas dengan ukuran agak besar karena jumlah siswa yang banyak/besar, kemudian memberikan bimbingan secara

³⁵ *Ibid.*

intensif kepada anak yang kesulitan memahami gambar huruf sedangkan yang berhubungan dengan minimnya kesan gerak, suara dan emosi yang ditimbulkannya maka guru harus lebih aktif memberikan penjelasan jika terdapat anak yang kurang aktif.