

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Tinjauan Tentang Prestasi Belajar.**

##### **1. Pengertian Prestasi Belajar**

Di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, yang dimaksud dengan prestasi adalah: Hasil yang telah dicapai (dilakukan, dikerjakan, dan sebagainya).

Kata prestasi belajar terdiri dari dua suku kata, yaitu "Prestasi" dan "belajar". Untuk memahami pengertian prestasi belajar, maka perlu diketahui terlebih dahulu apa yang di maksud dengan "prestasi" dan apa yang di maksud dengan "belajar".

Kata prestasi berasal dari bahasa belanda yaitu "Presesatie" yang kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi "Prestasi" yang berarti hasil usaha.

Mas'ud Hasan Abdul Qohar berpendapat Prestasi adalah apa yang telah diciptakan, hasil yang menyenangkan hati yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja. Prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan baik secara individu maupun secara kelompok.

Dari pengertian yang dikemukakan tersebut di atas, jelas terlihat perbedaan pada kata-kata tertentu sebagai penekanan, namun intinya sama yaitu hasil yang dicapai dari suatu kegiatan. Untuk itu, dapat dipahami

bahwa prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang menyenangkan hati, yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja, baik secara individual maupun secara kelompok dalam bidang kegiatan tertentu.

Belajar merupakan suatu kegiatan menghafal sejumlah fakta-fakta. Sejalan dengan pendapat ini, maka seorang yang telah belajar akan ditandai dengan banyaknya fakta – fakta yang dapat dihafalkan. Guru yang berpendapat demikian akan merasa puas jika murid-muridnya telah sanggup menghafal sejumlah fakta di luar kepala. Pendapat lain mengatakan, bahwa belajar adalah sama saja dengan latihan sehingga hasil belajar akan tampak dalam keterampilan – keterampilan tertentu. Sebagai hasil latihan, untuk banyak memperoleh kemajuan, seseorang harus dilatih dalam berbagai aspek tingkah laku sehingga diperoleh suatu pola tingkah laku yang otomatis. Seperti misalnya agar seorang anak mahir dalam matematika maka ia harus banyak dilatih mengerjakan soal – soal latihan.<sup>2</sup>

Pandangan seseorang tentang belajar akan mempengaruhi tindakan – tindakan yang berhubungan dengan belajar dan setiap orang mempunyai pandangan yang berbeda tentang belajar.

---

<sup>2</sup> Drs. H. Abu Ahmadi dan Drs. Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta Cetakan Kedua, 2004), 125-126

Misalnya, seorang guru yang mengartikan sebagai kegiatan menghafalkan fakta, akan lain cara mengajarkan dengan guru lain yang mengartikan bahwa belajar sebagai suatu proses penerapan prinsip.

Memang kalau kita bertanya kepada seseorang tentang apakah belajar itu, akan memperoleh jawaban yang bermacam – macam. Perbedaan pendapat orang tentang arti belajar itu disebabkan karena adanya kenyataan, bahwa perbuatan belajar itu sendiri bermacam – macam. Banyak jenis kegiatan yang oleh kebanyakan orang dapat disepakati sebagai perbuatan belajar misalnya menirukan ucapan kalimat, mengumpulkan perbendaharaan kata, mengumpulkan fakta – fakta, menghafalkan lagu, menghitung dan mengerjakan soal – soal matematika, dan sebagainya. Tidak semua kegiatan dapat tergolong sebagai belajar misalnya melamun, marah, menjiplak, dan manikmati hiburan.

Dengan kenyataan di atas, terdapatlah banyak definisi belajar, menurut James O. Whittaker, belajar dapat didefinisikan sebagai proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.<sup>3</sup>

Menurut Drs. M Uzer Usman belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku atau kecakapan manusia. Perubahan tingkah laku ini bukan disebabkan oleh proses pertumbuhan yang bersifat fisiologis atau proses kematangan. Perubahan yang terjadi karena belajar dapat

---

<sup>3</sup> Ibid, hal 126

berupa perubahan-perubahan dalam kebiasaan, kecakapan atau dalam ketiga aspek yakni pengetahuan (kognitif), sikap (afektif), dan ketrampilan (psikomotorik).

Dalam pengertian luas, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psiko-fisik menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Kemudian dalam arti sempit, belajar dimaksudkan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya.<sup>4</sup>

Belajar adalah berubah, dalam hal ini yang dimaksudkan belajar berarti usaha mengubah tingkah laku. Jadi belajar adalah akan membawa suatu perubahan pada individu – individu yang belajar, perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri. Jelasnya menyangkut segala aspek organisme dan tingkah laku pribadi seseorang.

Dengan demikian, dapatlah dikatakan bahwa belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko fiksi untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif dan psikomotorik.

Ada beberapa teori yang berpendapat bahwa proses belajar pada prinsipnya bertumpu pada struktur kognitif, yakni penataan fakta, konsep

---

<sup>4</sup> Sardiman A.M, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rajawali Pers, 2010), 20-21

serta prinsip – prinsip, sehingga membentuk satu kesatuan yang memiliki makna bagi subjek didik.<sup>5</sup>

Belajar adalah proses perubahan perilaku berkat pengalaman dan pelatihan. Artinya tujuan kegiatan belajar ialah perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap, bahkan meliputi segenap aspek pribadi. Kegiatan belajar mengajar seperti mengorganisasi pengalaman belajar, menilai proses dan hasil belajar, termasuk dalam cakupan tanggung jawab guru.<sup>6</sup>

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa secara umum pengertian prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah mengadakan perubahan tingkah laku berkat pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungannya, atau lebih ringkasnya adalah bukti keberhasilan yang dapat dicapai seseorang dalam kegiatan belajarnya. Seseorang telah belajar kalau terdapat perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tersebut hendaknya terjadi sebagai akibat interaksi dengan lingkungannya. Tidak karena proses pertumbuhan fisik atau kedewasaan, tidak karena kelelahan, penyakit atau pengaruh obat-obatan. Kecuali perubahan tersebut bersifat relatif permanen, tahan lama dan menetap, tidak berlangsung sesaat saja.

---

<sup>5</sup> Ibid, hal 21

<sup>6</sup> Drs. H. Abu Ahmadi dan Drs. Joko Tri Prasetyo, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung : Pustaka Setia, 2005) 17-18

Prestasi belajar merupakan suatu hal yang bersifat Perennial dalam sejarah kehidupan manusia selalu mengejar prestasi menurut bidang dan kemampuan masing-masing. Bila demikian halnya, kehadiran prestasi belajar dalam kehidupan manusia pada tingkat dan jenis tertentu dapat memberikan kepuasan tertentu pula pada manusia, khususnya yang masih berada pada bangku sekolah.

Maka kunci pokok untuk memperoleh ukuran dan data hasil belajar siswa sebagaimana yang terurai diatas adalah "mengetahui garis-garis besar indikator (penunjuk adanya prestasi tersebut) dikaitkan dengan jenis prestasi yang hendak diungkapkan atau diukur".

Pengambilan keputusan tentang prestasi belajar ini merupakan suatu keharusan yang harus dilakukan oleh guru untuk menentukan tinggi rendahnya prestasi belajar siswa. Disamping itu penilaian terhadap prestasi belajar siswa juga untuk memahami dan mengetahui tentang siapa dan bagaimana peserta didik itu, pemahaman tentang peserta didik ini untuk mengetahui kelebihan-kelebihan dan kekurangan-kekurangan yang dimilikinya, agar mempermudah dan membantu guru dalam mengembangkan program pengajaran yang harus diberikan. Maka harus diketahui sejauh mana kemajuan peserta didik setelah menyelesaikan suatu aktivitas dan juga untuk memotivasi siswa agar lebih giat belajarnya atau dengan kata lain siswa akan mengetahui prestasi belajarnya dalam kurun waktu tertentu.

Sedangkan untuk menentukan nilai akhir dan mengukur prestasi belajar siswa, maka perlu evaluasi yang bisa berupa test formatis maupun test sumatif. Akan tetapi sebelum melakukan evaluasi perlu disusun standar penilaian terlebih dahulu untuk menentukan tinggi rendahnya prestasi belajar siswa dengan harapan mendapat data sebagai bahan informasi guna mempermudah dalam melaksanakan evaluasi terhadap kegiatan pengajaran.

## **2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Prestasi belajar yang dicapai siswa seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu. Oleh karena itu pengenalan guru terhadap faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa penting sekali artinya dalam rangka membantu siswa mencapai prestasi belajar yang sebaik-baiknya<sup>7</sup>sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Makmun dalam buku Mulyasa mengemukakan komponen-komponen yang terlibat dalam pembelajaran, dan berpengaruh terhadap prestasi belajar adalah:

---

<sup>7</sup> Drs. H. Abu Ahmadi dan Drs. Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2004) 138

- a. Masukan mentah menunjukkan pada karakteristik individu yang mungkin dapat memudahkan atau justru menghambat proses pembelajaran.
- b. Masukan instrumental, menunjuk pada kualifikasi serta kelengkapan sarana yang diperlukan, seperti guru, metode, bahan, atau sumber dan program.
- c. Masukan lingkungan, yang menunjuk pada situasi, keadaan fisik dan suasana sekolah, serta hubungan dengan pengajar dan teman.

Uraian di atas menunjukkan bahwa prestasi belajar bukanlah sesuatu yang berdiri sendiri, tetapi merupakan hasil berbagai faktor yang melatar belakangnya. Dengan demikian, untuk memahami tentang prestasi belajar, perlu didalami faktor-faktor yang mempengaruhinya.

**a. Faktor Eksternal,**

Yang dapat mempengaruhi prestasi belajar peserta didik dapat digolongkan kedalam faktor sosial, faktor budaya dan faktor lingkungan fisik.

1) Faktor sosial menyangkut hubungan antar manusia yang terjadi

dalam situasi sosial. Yang terdiri atas ;

- a) lingkungan keluarga,
- b) lingkungan sekolah,
- c) lingkungan masyarakat,
- d) lingkungan kelompok.



- 2) Faktor budaya adalah faktor yang berhubungan dengan budaya misalnya; adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian.
- 3) Faktor lingkungan fisik merupakan faktor lingkungan yang bukan sosial misalnya; fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim, dan sebagainya.<sup>8</sup>

Faktor Eksternal dalam lingkungan keluarga baik langsung maupun tidak langsung akan berpengaruh terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik. Di samping itu, di antara beberapa faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan prestasi belajar ialah peranan faktor guru atau fasilitator. Dalam sistem pendidikan dan khususnya dalam pelajaran yang berlaku dewasa ini peranan guru dan keterlibatannya masih menempati posisi yang penting. Dalam hal ini efektivitas pengelolaan faktor bahan, lingkungan, dan instrument sebagai faktor-faktor utama yang mempengaruhi proses dan prestasi belajar, hampir keseluruhannya bergantung pada guru.

Proses pembelajaran tidak berlangsung satu arah melainkan secara timbal balik. Kedua pihak berperan secara aktif dalam kerangka kerja, serta dengan menggunakan cara dan kerangka berfikir yang seharusnya dipahami dan disepakati bersama. Tujuan interaksi pembelajaran merupakan titik temu yang bersifat mengikat dan mengarahkan aktivitas kedua belah pihak. Dengan demikian Kriteria keberhasilan pembelajaran

---

<sup>8</sup> (ibid; 138)

hendaknya ditimbang atau dievaluasi berdasarkan tercapai tidaknya tujuan bersama tersebut.

Faktor sosial yang lebih banyak mempengaruhi kegiatan belajar ialah orang tua dan keluarga siswa itu sendiri. Sifat-sifat orang tua, praktik pengelolaan keluarga, ketegangan keluarga dan demografi keluarga (letak rumah) semuanya dapat memberi dampak baik atau buruk terhadap kegiatan belajar dan hasil yang dicapai oleh siswa.

Contoh: kebiasaan yang diterapkan orang tua dalam memonitor kegiatan anak dapat menimbulkan dampak lebih buruk lagi. Dalam hal ini bukan saja anak tidak mau belajar melainkan juga ia cenderung berperilaku menyimpang, terutama perilaku menyimpang yang berat seperti anti sosial.

#### **b. Faktor Internal**

Klasifikasikan faktor internal mencakup:

- 1) Faktor Jasmani (fisiologi) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini misalnya penglihatan dan pendengaran yang kurang berfungsi sebagaimana mestinya, struktur tubuh yang mengalami perkembangan tidak sempurna, dan sebagainya.
- 2) Faktor Psikologis, baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh terdiri atas :
  - a) Faktor intelektual yang meliputi ;

- 1) Faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat,
- 2) Faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki.
- b) Faktor non-intelektif, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, dan penyesuaian diri.
- 3) Faktor kematangan fisik maupun psikis.
- 4) Faktor lingkungan spiritual atau keamanan.

Faktor – faktor tersebut saling berinteraksi secara langsung ataupun tidak langsung dalam mencapai prestasi belajar.

Dari sekian banyak faktor yang mempengaruhi belajar, dapat digolongkan menjadi tiga macam, yaitu :

**a) Faktor Stimulus Belajar**

Yang dimaksudkan dengan stimulus belajar di sini yaitu segala hal di luar individu itu untuk mengadakan reaksi atau perbuatan belajar. Stimulus dalam hal ini mencakup material, penugasan, serta suasana lingkungan eksternal yang harus diterima dipelajari oleh peserta didik. Berikut beberapa hal yang berhubungan dengan faktor stimulus belajar ;

- 1) Panjangnya Bahan Pelajaran.

Panjangnya bahan pelajaran berhubungan dengan jumlah bahan pelajaran. Semakin panjang bahan pelajaran, semakin panjang pula waktu yang diperlukan oleh individu untuk mempelajarinya. Bahan yang terlalu panjang atau terlalu banyak

dapat menyebabkan kesulitan belajar. Kesulitan belajar individu ini berhubungan dengan faktor kelelahan serta kejemuhan siswa dalam menghadapi atau mengerjakan bahan yang banyak itu.

## 2) Kesulitan Bahan Pelajaran

Tiap-tiap bahan pelajaran mengandung tingkat kesulitan bahan pelajaran dan mempengaruhi kecepatan belajar. Makin sulit bahan pelajaran, makin lambat orang mempelajarinya. Sebaliknya, semakin mudah bahan pelajaran makin cepat orang dalam mempelajarinya. Bahan yang sulit memerlukan aktivitas belajar yang lebih intensif, sedangkan bahan yang sederhana mengurangi intensitas belajar seseorang.

## 3) Berartinya Bahan Pelajaran

Belajar memerlukan modal pengalaman yang diperoleh dari belajar waktu sebelumnya. Modal pengalaman itu dapat berupa penguasaan bahasa, pengetahuan, dan prinsip-prinsip. Modal pengalaman ini menentukan keberartian dari bahan yang dipelajari di waktu sekarang. Bahan yang berarti adalah bahan yang dapat dikenali. Bahan yang berarti memungkinkan individu untuk belajar.

## 4) Berat Ringannya Tugas

Mengenai berat atau ringannya suatu tugas, erat hubungannya dengan tingkat kemampuan individu. Hal ini disebabkan karena kapasitas intelektual serta pengalaman mereka

tidak sama. Boleh jadi, berat ringannya suatu tugas berhubungan dengan usia individu. Ini berarti, bahwa kematangan individu ikut menjadi indikator atas berat atau ringannya tugas bagi individu yang bersangkutan. Dapat dibuktikan, bahwa tugas-tugas yang terlalu ringan atau mudah adalah mengurangi tantangan belajar, sedangkan tugas-tugas yang terlalu berat atau sukar membuat individu kapok (jera) untuk belajar.

#### 5) Suasana Lingkungan Eksternal

Suasana lingkungan eksternal menyangkut banyak hal antara lain: cuaca, waktu, kondisi tempat, letak sekolah, penerangan dan sebagainya.

#### **b) Faktor-faktor Metode Belajar**

Metode mengajar yang dipakai oleh guru sangat mempengaruhi metode belajar yang dipakai oleh peserta didik. Faktor-faktor metode belajar menyangkut hal-hal berikut ini.

##### 1) Kegiatan Berlatih atau Praktek

Seperti halnya pada bidang medis, kegiatan berlatih dapat diberikan dalam dosis besar ataupun kecil. Berlatih dapat diberikan secara marathon (non-stop) atau secara terdistribusi (dengan selingan waktu – istirahat). Jam pelajaran atau latihan yang terlalu panjang adalah kurang

efektif. Semakin pendek distribusi waktu untuk bekerja atau berlatih, semakin efektif pekerjaan atau latihan itu.

## 2) Overlearning dan Drill

Untuk kegiatan menghafal atau mengingat, maka overlearning sangat diperlukan. Apabila overlearning berlaku bagi latihan keterampilan motorik seperti main piano atau menjahit, maka drill berlaku bagi kegiatan berlatih abstraksi misalnya berhitung. Mekanisme drill adalah tidak berbeda dengan overlearning. Baik drill maupun overlearning berguna untuk memantapkan reaksi dalam belajar.

Resitasi Selama Belajar Kombinasi kegiatan membaca dengan resitasi sangat bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan membaca itu sendiri, maupun untuk menghafalkan bahan pelajaran.

## 3) Pengenalan tentang Hasil Belajar

Dalam proses belajar, individu sering mengabaikan tentang perkembangan hasil belajar selama dalam belajarnya. Penelitian menunjukkan, bahwa pengenalan seseorang terhadap hasil atau kemajuan belajarnya adalah penting, karena dengan mengetahui hasil yang sudah

dicapai, seseorang akan lebih berusaha meningkatkan hasil belajarnya selanjutnya.

4) Belajar dengan Keseluruhan dan dengan Bagian-bagian.

Menurut beberapa penelitian, perbedaan efektivitas antara belajar dengan keseluruhan belajar dengan bagian-bagian adalah belum ditemukan. Hanya apabila kedua prosedur itu dipakai secara simultan, ternyata belajar mulai dari keseluruhan ke bagian-bagian adalah lebih menguntungkan daripada belajar mulai bagian-bagian. Hal ini dapat dimaklumi, karena dengan mulai dari keseluruhan individu menemukan set yang tepat untuk belajar.

5) Penggunaan Modalitas Indra

Modalitas indra yang dipakai oleh masing-masing individu dalam belajar tidak sama. Sehubungan dengan itu ada tiga impresi yang penting dalam belajar, yaitu oral, visual, dan kinestetik.

6) Bimbingan dalam Belajar

Bimbingan dapat diberikan dalam batas – batas yang diperlukan oleh individu. Hal yang penting yaitu perlunya pemberian modal kecakapan pada individu sehingga yang bersangkutan dapat melaksanakan tugas –

tugas yang dibebankan dengan sedikit saja bantuan dari pihak lain.

#### 7) Kondisi – kondisi Insentif

Insentif bukan tujuan, melainkan alat untuk mencapai tujuan. Situasi yang menimbulkan insentif intrinsic misalnya pengenalan tentang hasil/kemajuan belajar, persaingan sehat, dan koperasi. Situasi yang menjadi insentif ekstrinsik misalnya ganjaran, hukuman, perlakuan kasar, kekejaman, dan ancaman yang membuat ia takut. Insentif ini akan menentukan tingkat motivasi belajar individu di masa-masa mendatang.

#### c) **Faktor – Faktor individual**

Faktor individual sangat besar pengaruhnya terhadap belajar seseorang. Faktor tersebut meliputi ;

##### 1) Kematangan

Kematangan dicapai oleh individu dari proses pertumbuhan fisiologisnya. Kematangan tersebut memberikan kondisi fisiologis termasuk system syaraf dan fungsi otak menjadi berkembang, dengan demikian akan menumbuhkan kapasitas mental seseorang dalam hal belajar.



## 2) Faktor Usia kronologis

Pertambahan dalam hal usia selalu dibarengi dengan proses pertumbuhan dan perkembangan. Semakin tua usia individu, semakin meningkat pula kematangan berbagai fungsi fisiologinya. Usia kronologis merupakan faktor penentu daripada tingkat kemampuan belajar individu.

## 3) Faktor Perbedaan Jenis Kelamin

Hingga saat ini belum ada petunjuk yang menguatkan tentang adanya perbedaan skil, sikap, minat, bakat dan tingkah laku sebagai akibat dari perbedaan jenis kelamin. Fakta membuktikan bahwa tidak ada perbedaan yang berarti antara pria dan wanita dalam hal inteligensi. Barangkali yang dapat membedakan antara pria dan wanita adalah dalam hal peranan dan perhatiannya terhadap suatu pekerjaan, dan ini pun merupakan akibat dari pengaruh kultural.

## 4) Pengalaman Sebelumnya.

Lingkungan mempengaruhi perkembangan individu sebab lingkungan banyak memberikan pengalaman. Pengalaman yang di peroleh oleh individu ikut mempengaruhi hal belajar yang bersangkutan terutama pada transfer belajarnya.

Hal ini terbukti, bahwa anak-anak yang berasal dari kelas sosial menengah dan tinggi mempunyai keuntungan dalam belajar di sekolah sebagai hasil dari pengalaman sebelumnya.

#### 5) Kapasitas Mental

Dalam tahap perkembangan tertentu, individu mempunyai kapasitas mental yang berkembang akibat dari pertumbuhan dan perkembangan fungsi fisiologis pada system syaraf dan jaringan otak. Karena latar belakang hereditas dan lingkungan masing-masing individu berbeda, maka intelegensi masing-masing individu pun bervariasi. Intelegensi seseorang ikut menentukan prestasi belajar seseorang itu.

#### 6) Kondisi Kesehatan Jasmani

Orang yang belajar membutuhkan kondisi badan yang sehat. Kondisi kesehatan Rohani Gangguan serta cacat mental pada seseorang sangat mengganggu belajar orang yang bersangkutan.

#### 7) Motivasi

Motivasi yang berhubungan dengan kebutuhan, motif, dan tujuan sangat mempengaruhi kegiatan dan hasil belajar. Motivasi adalah penting bagi proses belajar, karena

motivasi menggerakkan organisme, mengarahkan tindakan, serta memilih tujuan belajar yang dirasa paling berguna bagi kehidupan individu.<sup>9</sup>

Intelegensi merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap tinggi rendahnya prestasi belajar. Intelegensi merupakan dasar potensial bagi pencapaian hasil belajar, artinya hasil belajar yang dicapai akan bergantung pada tingkat Intelegensi. Dan hasil belajar yang dicapai tidak akan melebihi tingkat Intelegensinya.

Semakin tinggi tingkat intelegensi, makin tinggi pula kemungkinan tingkat hasil belajar yang dapat dicapai. Jika intelegensinya rendah.

Maka kecenderungan hasil yang dicapainyaapun rendah. Meskipun demikian, tidak boleh dikatakan bahwa taraf prestasi belajar disekolah kurang, pastilah Intelegensinya kurang, karena banyak faktor lain yang mempengaruhinya.

### **3. Usaha Kearah Peningkatan Prestasi Belajar**

Berhasil atau tidaknya peserta didik belajar sebagian besar terletak pada usaha dan kegiatannya sendiri, disamping faktor kemauan, minat, ketekunan, tekad untuk sukses, dan cita-cita tinggi yang mendukung setiap usaha dan kegiatannya.

---

<sup>9</sup> Drs. H. Abu Ahmadi dan Drs. Widodo Supriyono, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2004) 139-140

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam upaya peningkatan prestasi belajar antara lain:

a. Keadaan Jasmani

Untuk mencapai hasil belajar yang baik, diperlukan jasmani yang sehat, karena belajar memerlukan tenaga, apabila jasmani dalam keadaan sakit, kurang Gizi, kurang istirahat maka tidak dapat belajar dengan efektif.

b. Keadaan Sosial Emosional.

Peserta didik yang mengalami kegoncangan emosi yang kuat, atau mendapat tekanan jiwa, demikian pula anak yang tidak disukai temannya tidak dapat belajar dengan efektif, karena kondisi ini sangat mempengaruhi konsentrasi pikiran, kemauan dan perasaan.

c. Keadaan lingkungan

Tempat belajar hendaknya tenang, jangan diganggu oleh perangsang-perangsang dari luar, karena untuk belajar diperlukan konsentrasi pikiran. Sebelum belajar harus tersedia cukup bahan dan alat-alat serta segala sesuatu yang diperlukan.

d. Memulai pelajaran

Memulai pelajaran hendaknya harus tepat pada waktunya, bila merasakan keengganan, atasi dengan suatu perintah kepada diri sendiri untuk memulai pelajaran tepat pada waktunya.

e. Membagi pekerjaan

Sewaktu belajar seluruh perhatian dan tenaga dicurahkan pada suatu tugas yang khas, jangan mengambil tugas yang terlampau berat untuk diselesaikan, sebaiknya untuk memulai pelajaran lebih dulu menentukan apa yang dapat diselesaikan dalam waktu tertentu. Adakan kontrol Selidiki pada akhir pelajaran, hingga manakah bahan itu telah dikuasai. Hasil baik menggembirakan, tetapi kalau kurang baik akan menyiksa diri dan memerlukan latihan khusus.

f. Pupuk sikap optimis

Adakan persaingan dengan diri sendiri, niscaya prestasi meningkat dan karena itu memupuk sikap yang optimis. Lakukan segala sesuatu dengan sesempurna, karena pekerjaan yang baik memupuk suasana kerja yang menggembirakan.

g. Menggunakan waktu

Menghasilkan sesuatu hanya mungkin, jika kita gunakan waktu dengan efisien. Menggunakan waktu tidak berarti bekerja lama sampai habis tenaga, melainkan bekerja sungguh-sungguh dengan sepenuh tenaga dan perhatian untuk menyelesaikan suatu tugas yang khas.

#### h. Cara mempelajari buku

Sebelum kita membaca buku lebih dahulu kita coba memperoleh gambaran tentang buku dalam garis besarnya.

#### i. Mempertinggi kecepatan membaca

Seorang pelajar harus sanggup menghadapi isi yang sebanyak-banyaknya dari bacaan dalam waktu yang sesingkat-singkatnya.<sup>10</sup>

## B. Tinjauan Tentang Asmaul Husna

### 1. Pengertian Asmaul Husna

Allah memberitahukan atau mendefinisikan diri-Nya sendiri lewat Al-Qur'an. Melalui nama-nama yang sekaligus menjadi sifat tersebut, seseorang bisa mengenal Allah dengan benar. Nama-nama Allah itu dikenal dengan istilah al-asma'ul Husna (Nama-nama Terbaik), sebagaimana dijelaskan dalam Al-Qur'an :



Artinya : Dialah Allah, Tiada Tuhan yang berhak disembah melainkan Dia, bagi-Nyalah segala nama yang baik. (QS.Taha:8)

Nama-nama indah yang disandang Allah terambil dari bahasa Arab yang seringkali dipakai untuk menggambarkan manusi atau perbuatan-perbuatannya. Akan tetapi, sifat-sifat itu tidak mempunyai nilai

<sup>10</sup> Mulyasa E., *Kurikulum Berbasis Kompetensi*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2003), cetakan ke -3, hal 100

kesempurnaan jika disandang oleh manusia bahkan justru ada yang tercela jika mereka mempunyainya, seperti sifat sombong. Hal ini disebabkan oleh keadaan manusia yang keberadaannya tergantung dan butuh pada Allah yang serba dalam kesempurnaan. Sifat-sifat terutama yang terpuji yang ditampilkan oleh manusia sebetulnya juga bisa menjadi sarana atau media untuk selalu ingat Allah karena semua yang dimiliki oleh manusia adalah anugrah-Nya.

Allah juga memerintahkan hamba-hamba-Nya untuk berdo'a kepada-Nya dengan menyebutkan nama-nama terbaik-Nya sebagaimana tertulis dalam surat:

قُلْ اَدْعُوا اللّٰهَ اَوْ اَدْعُوا الرَّحْمٰنَ اَيُّمَا مَّا تَدْعُوا فَلَهُ الْاَسْمَاءُ الْحُسْنٰى وَلَا تَجْهَرْ بِصَلَاتِكَ وَلَا تُخَافِتْ بِهَا وَاَتَّبِعْ بَيْنَ ذٰلِكَ سَبِيْلًا ﴿١١٠﴾

Artinya : Katakanlah: "Serulah Allah atau serulah Ar-Rahman. dengan nama yang mana saja kamu seru, Dia mempunyai Al asmaul husna (nama-nama yang terbaik) dan janganlah kamu mengeraskan suaramu dalam shalatmu dan janganlah pula merendharkannya dan carilah jalan tengah di antara kedua itu".(QS. Al-Isra' :110)

Perintah berdo'a dengan menyebut nama Allah mengandung arti untuk mengajak manusia menyesuaikan kandungan permohonannya dengan sifat yang disandang-Nya. Dengan menyebut nama-nama Allah yang sesuai dengan harapannya, seseorang akan merasa optimis kalau do'anya akan dikabulkan karena dia meminta sesuatu kepada yang benar-

benar memilikinya. Di samping itu, penyebutan nama Allah juga mendatangkan kesadaran akan keagungan-Nya sebagai tempat meminta dan kelemahan akan dirinya sendiri yang selalu dalam keadaan membutuhkan. Oleh karena itu juga, Allah menyukai orang-orang yang berdo'a kepada-Nya, karena do'a adalah inti dari semua ibadah.

Allah melalui Al-Qur'an memerintahkan manusia untuk bermohon kepada-Nya dengan menyebut Asma'ul Husna-Nya. Do'a dengan menyebutkan nama-nama tersebut akan berfungsi sebagai kegiatan dzikir (mengingat) keagungan dan kekuasaan Allah. Sementara itu, as-sunnah menganjurkan kepada manusia untuk meneladani sifat-sifat indah tersebut sesuai dengan kemampuannya sebagai makhluk. Anjuran untuk berakhlak dengan akhlak Allah mengisyaratkan bahwa perilaku itu akan mencerminkan keberagaman pemeluknya yang dalam dan tulus.

As-Sunnah menunjukkan bahwa Allah memiliki 99 nama terindah sebagaimana sabda Rasulullah SAW. yang artinya berbunyi: “*Sesungguhnya Allah SWT, mempunyai 99 nama, yaitu seratus kurang. Barangsiapa menghitung semuanya maka dia akan masuk surga.*” (H.R. Bukhari dan Muslim). Apa yang dimaksud dengan menghitung di sini adalah mengingat (dzikir), memahami (tafakur), dan berakhlak (takhalluq) atau meniru nama-nama atau sifat-sifat Allah itu semampunya.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Mahrus, M.Ag, *Aqidah*, (Jakarta : Direktorat Jendral Pendidikan Islam Depag RI, 2009), 135-136



Orang-orang yang beriman kepada Allah dalam mengenali nama dan sifat-sifat Nya harus menetapkan dua dasar dan tidak boleh keluar dari keduanya dalam keadaan apapun, karena akan berakibat fatal apabila keluar dari keduanya.

- a. Tidak menyebut Allah SWT dengan nama-nama yang Allah sendiri tidak menyebut diri-Nya dengan nama-nama itu dalam kitab-Nya atau melalui Rosul-Nya. Yaitu jika berdo'a kepada Allah, maka mereka berdo'a dengan nama-nama Nya yang indah (asmaul husna). Sebab Allah menganjurkan demikian dalam Firman-Nya :

وَلِلَّهِ الْأَسْمَاءُ الْحُسْنَىٰ فَادْعُوهُ بِهَا ۖ وَذَرُوا الَّذِينَ يُلْحِدُونَ فِي  
 أَسْمَائِهِ ۚ سَيُجْزَوْنَ مَا كَانُوا يَعْمَلُونَ ﴿١٨٠﴾

Artinya: Hanya milik Allah asma-ul husna, Maka bermohonlah kepada-Nya dengan menyebut asma-ul husna itu dan tinggalkanlah orang-orang yang menyimpang dari kebenaran dalam (menyebut) nama-nama-Nya. nanti mereka akan mendapat Balasan terhadap apa yang telah mereka kerjakan. (Qs. Al-A'raf:180).

Maksud dari kalimat asmaul husna adalah nama-nama yang Agung yang sesuai dengan sifat-sifat Allah. Dan maksudnya dari kalimat selanjutnya adalah janganlah dihiraukan orang-orang yang menyembah Allah dengan nama-nama yang tidak sesuai dengan sifat-sifat dan keagungan Allah, atau mempergunakan asmaul husna untuk nama-nama selain Allah.

Bila mereka memberikan sifat kepada-Nya, maka harus mensifati-Nya dengan sifat-sifat dan perbuatan-Nya yang menunjukkan kebesaran-Nya dan keagungan-Nya.

- b. Tidak menyerupakan Allah dalam sifat dan perbuatan-Nya dengan makhluk-Nya, dan tidak pula dengan sifat benda-benda yang baru ataupun dengan perbuatannya. Sebab mustahil adanya sesuatu yang serupa bagi Allah secara akal dan agama. Demikian itu karena sesungguhnya Allah telah mengabarkan dalam kitab-Nya tentang tiadanya sesuatu yang menyerupai-Nya, sesuai dengan Firman Allah:

فَاطِرُ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ جَعَلَ لَكُمْ مِنْ أَنْفُسِكُمْ أَزْوَاجًا وَمِنَ  
الْأَنْعَامِ أَزْوَاجًا يَذُرُّكُمْ فِيهِ لَيْسَ كَمِثْلِهِ شَيْءٌ وَهُوَ السَّمِيعُ  
الْبَصِيرُ ﴿١١﴾

Artinya: (dia) Pencipta langit dan bumi. Dia menjadikan bagi kamu dari jenis kamu sendiri pasangan-pasangan dan dari jenis binatang ternak pasangan-pasangan (pula), dijadikan-Nya kamu berkembang biak dengan jalan itu. tidak ada sesuatupun yang serupa dengan Dia, dan Dia-lah yang Maha mendengar dan melihat. (QS. Asy-Syuura: 11)

Dan dalam firman-Nya surat Al-Ikhlâs :

قُلْ هُوَ اللَّهُ أَحَدٌ ﴿١﴾ اللَّهُ الصَّمَدُ ﴿٢﴾ لَمْ يَلِدْ وَلَمْ يُولَدْ ﴿٣﴾  
وَلَمْ يَكُنْ لَهُ كُفُوًا أَحَدٌ ﴿٤﴾

Artinya : “Katakanlah: “Dia-lah Allah, yang Maha Esa. Allah adalah Tuhan yang bergantung kepada-Nya segala sesuatu. Dia tidak beranak dan tidak pula diperanakkan. Dan tidak ada seorang pun yang setara dengan Dia” (QS. Al-Ikhlâs: 1-4)

Sesungguhnya akal menetapkan, bahwa yang menciptakan materi bukanlah materi, dan yang bukan materi bagaimana mungkin dia menyerupai materi ? oleh karena itu akal menetapkan mustahilnya keserupaan pencipta dengan yang diciptakan (makhluk).

Dari sini kita ketahui, bahwa orang-orang mukmin mensifati Tuhan dengan semua yang Allah mensifati Diri-Nya dengan sifat-sifat itu dalam kitab-Nya melalui lisan Rosul-Nya, Muhammad Saw. Maka orang yang beriman akan mengatakan, sesungguhnya Allah itu mendengar, melihat, mencintai, membenci, menciptakan dengan tangan-Nya, bersemayam di atas ‘Arsy-Nya, datang untuk member keputusan, turun setiap malam ke langit dunia, dan berbicara dengan Musa. Semua itu karena beberapa alasan:

- 1) Selama Allah mensifati diri-Nya dengan sifat-sifat yang disebutkan dalam kitab-Nya dan Rosululloh juga mensifati-Nya dengan sifat-sifat itu, sedangkan Rosululloh, Saw adalah orang yang paling tahu tentang Allah, maka tiada berdosa kita mensifati-Nya dengan sifat-sifat itu. Sebab bila hal demikian itu tidak boleh dan tidak di syari’atkan. Niscaya

Allah melarang dalam kitab-Nya dan mensifati-Nya dengan apa yang Allah bersifati-Nya.

- 2) Ketika orang-orang beriman mensifati Allah, maka mereka mensifati-Nya dengan sifat-sifat yang Dia mensifati diri-Nya atau dengan sifat-sifat yang disampaikan oleh Rosul-Nya. Mereka mengetahui dengan yakin bahwa sifat-sifat tersebut mustahil serupa dengan sifat-sifat makhluk. Bila Allah mensifati diri-Nya bahwa Dia memiliki tangan, dan orang mukmin mensifatinya dengan sifat itu, maka bukan berarti tangan Allah menyerupai tangan manusia. Dan tidak akan terbesit dalam hati setiap orang mukmin bahwa ada keserupaan antara tangan Al-Khaliq dengan tangan Makhluk-Nya, karena memang terdapat perbedaan antara tangan Allah sebagai pencipta dengan tangan manusia sebagai Dzat yang diciptakan. Dengan demikian, orang-orang mukmin tidak menakwilkan sifat-sifat Allah dan tidak mengubahnya atau menghilangkannya karena takut menyerupakan-Nya.
- 3) Akal sehat menyatakan, mustahil bila suatu sifat bagi suatu zat digunakan untuk mensifati zat lainnya itu ada keserupaan antara dua sifat dan zat yang disifatinya itu. Seperti kata kepala yang disifatkan bagi manusia dan Negara, di mana

dikatakan, “kepala manusia” dan “kepala Negara.” Padahal tiada keserupaan antara keduanya sama sekali.

Demikian itu karena tidak ada keserupaan antara dua zat yang disifatinya. Demikian juga dalam kata “mata” dalam berbagai penggunaan, seperti matahari, mata air, dan mata hewan. Sebab tidak ada keserupaan antara zat-zat yang kata mata disandarkan kepadanya, kecuali sebatas namanya saja.<sup>12</sup>

Sembilan puluh sembilan nama-nama Allah yang terdapat dalam Asmaul Husna tersebut menggambarkan betapa baiknya Allah. Sebutlah nama-nama Allah, dalam setiap zikir dan doa kita. Jika kita mencintai kebersihan sebutlah kalimat *Subhanallah* yang berarti mahasuci karena Allah itu suci dan bersih dari segala kekurangan dan mempunyai nama *Al-Quddus* (Mahasuci), jika kita ingin meminta sesuatu sebutlah *As-Samad* (Tempat Meminta) sebab Allahlah tempat untuk meminta segala sesuatu yang menjadi keinginan makhlukNya, Allah juga Memelihara dan Menjaga Alam Semesta sebab Allah memiliki nama *Al-Muhaimin* (Maha Memelihara), Allah juga menciptakan jagat raya ini beserta isinya sebab Allah memiliki nama *Al-Badi* (Maha Pencipta). Semoga doa kita akan semakin makbul.

Materi Asmaul Husna ini terdapat pada pelajaran Akidah Akhlak, yang diajarkan di madrasah atau sekolah. Dengan adanya materi ini

---

<sup>12</sup> Mahmudi, *Rahasia di Balik Asmaul Husna*, (Yogyakarta : Mutiara Media, 2008) 31-34

peserta didik dapat mengenal Allah melalui sifat-sifat yang terkandung dalam asmaul husna, sehingga siswa hafal dan mengetahui artinya, dapat menunjukkan contohnya, dan membiasakan berdo'a dengan asmaul husna, serta dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari peserta didik.

Pengetahuan tentang Allah serta nama-nama dan sifat-sifat-Nya adalah semulia-mulianya ilmu. Dia adalah ilmu yang diwajibkan karena dzatnya, dan yang menjadi tujuan karena dzatnya. Sebagaimana Allah berfirman dalam Al-Qur'an:

اللَّهُ الَّذِي خَلَقَ سَبْعَ سَمَوَاتٍ وَمِنَ الْأَرْضِ مِثْلَهُنَّ يَتَنَزَّلُ الْأَمْرُ بَيْنَهُنَّ لِتَعْلَمُوهُنَّ  
 أَنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ وَأَنَّ اللَّهَ قَدْ أَحَاطَ بِكُلِّ شَيْءٍ عِلْمًا ﴿١٢﴾

Artinya: Allah-lah yang menciptakan tujuh langit dan seperti itu pula bumi. Perintah Allah Berlaku padanya, agar kamu mengetahui bahwasanya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu, dan Sesungguhnya Allah ilmu-Nya benar-benar meliputi segala sesuatu. (Qs. Ath-Thalaaq:12).

## 2. Langkah-Langkah dalam Memahami Asmaul Husna

Langkah-langkah teoritis dan praktis dalam memahami nama-nama Allah, yaitu:

- a. Komitmen untuk memulai. Aristoteles mengingatkan, "Keunggulan bukanlah suatu perbuatan, melainkan sebuah kebiasaan". Al-Ghazali

menegaskan, "Perbuatan yang dilakukan berulang-ulang selama beberapa waktu akan memberi pengaruh yang mantap pada jiwa"

- b. Riyadhah (training rohani) dan mujahadah (serius), kegiatan ini merupakan faktor yang menentukan keberhasilan selanjutnya.

Muhammad Nafis Al-Banjari mengingatkan adanya tiga rintangan yang harus dilalui dan dihadapi ketika akan melakukan training tersebut, yaitu:

- 1) Kasal (malas): malas untuk mengerjakan ibadah kepada Allah.
  - 2) Futur (bimbang/lemah pikiran): tidak memiliki tekad yang kuat karena terpengaruh oleh kehidupan duniawi.
  - 3) Malal (pembosan): cepat merasa jemu dan bosan untuk melaksanakan ibadah, karena merasa selalu sering dilakukan.
- c. Mewiridkan, untuk memberikan kesan yang mendalam kepada otak, jiwa, dan ruh.
- d. Menjadikan Asmaul Husna sebagai prinsip hidup dan kompas dalam kegiatan sosial.<sup>13</sup>

## **C. Tinjauan Tentang Media Crossword Puzzle**

### **1. Pengertian Media Crossword Puzzle**

Crossword puzzle merupakan suatu game dengan template berbentuk segi empat yang terdiri dari kumpulan kotak – kotak berwarna

---

<sup>13</sup> Sulaiman Al-Kumayi, *Kecerdasan 99 Cara Meraih Kemampuan dan Ketenangan Hidup Lewat Penerapan 99 nama Allah*, (Jakarta : Mizan Publika, 2006) 11-12

hitam putih serta dilengkapi dua lajur, yaitu mendatar (kumpulan kotak yang membentuk satu baris dan beberapa kolom) dan menurun (kumpulan kotak yang membentuk satu kolom dan beberapa baris). Untuk menyelesaikan permainan ini, keseluruhan kotak yang berwarna putih harus terisi dengan kata – kata yang tersedia dalam kumpulan kata yang ada.

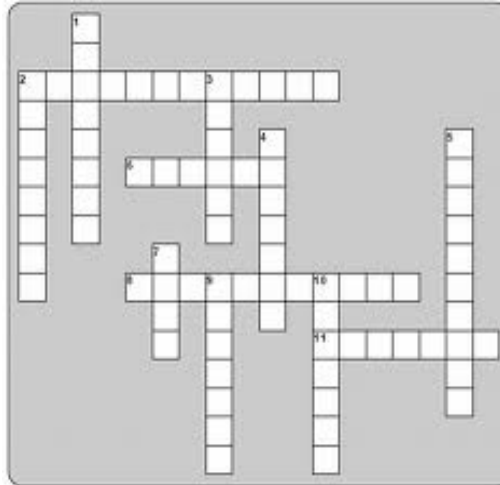
Media Puzzle Menurut Adenan (2008) dinyatakan bahwa ”Puzzle dan games adalah materi untuk memotivasi diri secara nyata dan merupakan daya penarik yang kuat.

Tarigan dalam Puzzle (2009) menyatakan bahwa pada umumnya para siswa menyukai permainan dan mereka dapat memahami dan melatih cara penggunaan kata-kata, puzzle, crosswords puzzle, anagram dan palindron. Puzzle dan games untuk memotivasi diri karena hal itu menawarkan sebuah tantangan yang dapat secara umum dilaksanakan dengan berhasil. Puzzle adalah salah satu cara yang dapat menarik karena cara ini dapat memotivasi siswa untuk menyukai materi asmaul husna.

Secara spesifik crossword puzzle merupakan suatu game yang memungkinkan pengguna memasukkan kata yang bersesuaian dengan panjang kotak yang tersedia secara berkesinambungan sampai seluruh kotak terisi penuh. Aturan pengisian kata – kata tersebut berhubungan dengan penyamaan jumlah kotak dengan jumlah karakter pada kata dan



pengisian kata – kata ke dalam kotak pada crossword puzzle secara berkesinambungan.<sup>14</sup>



Gambar 2.1 : *Crossword Puzzle*

Crossword Puzzle merupakan sebuah permainan yang cara mainnya yaitu mengisi ruang-ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf-huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk . Selain itu mengisi crossword puzzle atau biasa disebut dengan TTS memang sungguh sangat mengasikan, selain juga berguna untuk mengingat kosakata yang populer, selain itu juga berguna untuk pengetahuan kita yang bersifat umum dengan cara santai. Melihat karakteristik TTS yang santai dan lebih mengedepankan persamaan dan perbedaan kata , maka sangat sesuai kalau misalnya dipergunakan sebagai

<sup>14</sup> Ajeng Wirasati dan Ronny Andry, *Analisa Penerapan Algoritma Backtracting. Pada Game “Crowsword Puzzle”* (<http://www.yahoo.com>.diakses januari 2013) 1-2

sarana peserta didik untuk latihan dikelas yang diberikan oleh guru yang tidak monoton hanya berupa pertanyaan-pertanyaan baku saja.

Crossword Puzzle yang menjadi kegemaran lintas generasi ini, sesungguhnya merupakan hal baru, tetapi tidak begitu baru. Artinya, hal ini sudah berlangsung dari zaman ke zaman dengan format dan bentuk yang serupa tapi tak sama. Catatan sejarah menyatakan bahwa format TTS seperti sekarang sudah ada sejak zaman kuno. Bentuknya masih cukup sederhana, yaitu sebuah bujur sangkar berisi kata-kata, huruf-huruf yang sama pada bujur sangkar itu menghubungkan kata-kata secara vertikal dan horizontal. Hampir serupa dengan TTS yang kita kenal sekarang.<sup>15</sup>

Crossword puzzle merupakan salah satu permainan yang dapat digunakan sebagai strategi pembelajaran yang baik dan menyenangkan tanpa kehilangan esensi belajar yang sedang berlangsung, bahkan dapat melibatkan partisipasi siswa secara aktif sejak awal.<sup>16</sup>

Menurut Fajarwati (2008) Media adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Pada hakikatnya proses belajar-mengajar merupakan suatu bentuk komunikasi dimana siswa tidak hanya terpaku pada penjelasan guru, tetapi siswa juga dapat menggunakan media-media penunjang pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berbasis multimedia adalah suatu

---

<sup>15</sup> Artikel Nia Hidayati November 2012 at 12-31 (<http://teka-teki silang cegah otak dari kepikunan.htm>)

<sup>16</sup> \_\_\_\_\_, ([http://elinna.wordpress.com/2013/03/01/teka\\_tekisebagai\\_media\\_pembelajaran](http://elinna.wordpress.com/2013/03/01/teka_tekisebagai_media_pembelajaran))hlm 24

metode pembelajaran dengan menggunakan perangkat multimedia sebagai sarana utamanya.

Menurut Rossie dan Breidle dalam Sanjaya (2006) "Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, buku, majalah dan sebagainya". Arsyad (2011) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual dan peralatannya, dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca. "Media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Gagne & Briggs dalam Arsyad, 2011)."

Perbandingan pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang dan indera dengar sangat menonjol perbedaannya. Kurang lebih 90% hasil belajar seseorang diperoleh melalui indera pandang dan hanya sekitar 5% diperoleh melalui indera dengar dan 5% lagi dengan indera lainnya (Baugh dalam Arsyad, 2011).

Jadi, agar proses belajar mengajar dapat berhasil dengan baik, peserta didik sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera.

Dalam buku Sri Anitah beberapa ahli yang berpendapat tentang pengertian media diantaranya Menurut Webster Dictionary (1960) media

atau medium adalah segala sesuatu yang terletak di tengah dalam bentuk jenjang , atau alat apa saja yang digunakan sebagai perantara atau penghubung dua pihak atau dua hal .<sup>17</sup> Menurut Association for Educational Communications and Technology (AECT, 1977) , mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang digunakan untuk menyalurkan informasi . Berbeda dengan pendapat Briggs (1977) yang mengatakan bahwa media pada hekekatnya adalah peralatan fisik untuk membawakan atau menyempurnakan isi pembelajaran . Termasuk di dalamnya , buku , vidiotape, slide suara, suara guru atau salah satu komponen dari suatu sistem penyampaian. Di dalam tercakup segala peralatan fisik pada komunikasi seperti buku, slide, buku ajar, tape recorder. Gerlach dan Ely (1980) menjelaskan pula bahwa media adalah grafik, fotografi, elektronik , atau alat-alat mekanik untuk menyajikan , memproses , dan menjelaskan informasi lisan atau visual . Smaldino, dkk (2008) mengatakan bahwa media adalah suatu alat komunikasi dan sumber informasi . Berasal dari bahasa Latin yang berarti “antara” menunjuk pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima pesan.

Macam-macam Media Pembelajaran Menurut Anderson dalam Sanjaya (2010), media dapat dikelompokkan menjadi:

---

<sup>17</sup> Sri Anitah, *Media Pembelajaran* (Surakarta: Yuma Pressindo, 2009), hlm 5

Tabel 2.2  
Pengelompokan Media

No	Kelompok media	Media instruksional
1.	Audio	-Pita audio (rol atau kaset) -Piringan audio -Radio (rekaman siaran)
2.	Cetak	-Buku teks terprogram -Buku pegangan/manual -Buku tugas
3.	Audio	-Cetak -Buku latihan dilengkapi kaset -Gambar/poster (dilengkapi audio)
4.	Proyeksi Visual Diam	-Film bingkai (slide) -Film rangkai (berisi pesan verbal)
5.	Proyeksi Visual Diam dengan Audio	-Film bingkai (slide suara) -Film rangkai suara
6.	Visual Gerak	-Film bisu dengan judul (caption)
7.	Visual Gerak dengan Audio	-Film suara -Video/vcd/dvd
8.	Benda	-Benda nyata -Model tiruan (mock-up)
9.	Komputer	-Media berbasis computer, CAI (Computer Assited Instructional) dan CMI (Computer Managed Instructional)

Berdasarkan macam –macam media, maka media puzzle yang penulis gunakan dalam penelitian merupakan jenis media dalam kelompok benda tepatnya benda tiruan.

Dalam buku *Media Pengajaran* pengarang Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2010) menerangkan bahwa media pengajaran mempunyai kedudukan sebagai alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru.<sup>18</sup>

Dari uraian di atas dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat mengantarkan pesan pembelajaran antara guru dan peserta didik, agar peserta didik dapat menerima atau menangkap suatu pesan tersebut dengan mudah sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.<sup>19</sup>

## **2. Langkah – langkah Crossword Puzzle**

Adapun cara membuat Crossword puzzle adalah terlebih dahulu guru hendaknya menyiapkan bahan – bahan yang diperlukan, seperti kertas HVS, penggaris, pensil, ballpoint, spidol, dan penghapus.

Adapun prosedur permainannya sebagai berikut :

- a. Menulis kata – kata kunci, terminologi atau nama – nama yang berhubungan dengan materi pelajaran yang telah diajarkan.
- b. Membuat kisi – kisi yang dapat diisi dengan kata – kata yang telah dipilih dan hitamkan bagian yang tidak diperlukan.

---

<sup>18</sup> Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, ( Bandung : Sinar Baru Algensindo, 2009), 1.

<sup>19</sup> Hisyam, dkk. *Strategi Pembelajaran di Perguruan Tinggi*, (Yogyakarta : CTSD, 2009), 68

- c. Membuat pertanyaan – pertanyaan yang jawabannya adalah kata – kata yang telah dibuat atau yang mengarah pada kata – kata tersebut.
- d. Membagi kelas menjadi beberapa kelompok.
- e. Setiap kelompok diberi selembar teka – teki yang sama dengan kelompok lain.
- f. Memberikan batas waktu untuk mengerjakan teka – teki tersebut.
- g. Setelah waktu yang ditentukan habis, setiap kelompok membacakan hasilnya secara bergantian.
- h. Mengoreksi hasil kerja kelompok dan memberi hadiah kepada kelompok yang mengerjakan paling cepat dan benar.<sup>20</sup>

Permainan puzzle sangat menarik bila dikaitkan dengan materi asmaul husna. Selain itu peserta didik juga tidak jenuh dalam mengikuti pelajaran, karena mereka dapat belajar sambil bermain. Dengan strategi kerja kelompok maka media crossword puzzle mudah dilakukan oleh peserta didik. Permainan puzzle yang berupa tulisan tersebut diperlihatkan dalam pembelajaran materi asmaul husna bertujuan untuk melatih daya ingat tentang materi yang telah diajarkan. Permainan ini dapat menimbulkan semangat kerjasama dan kreativitas siswa serta melatih mereka untuk berfikir sistematis.

---

<sup>20</sup> Melvin L. Silberman. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, (Bandung : Nuansa, 2010), 238-239

#### **D. Pengaruh Media Crossword Puzzle terhadap Prestasi Belajar**

Salah satu diantara masalah dalam bidang pendidikan adalah pendekatan dalam pembelajaran masih terlalu didominasi peran guru. Guru lebih banyak menempatkan peserta didik sebagai objek dan bukan sebagai subjek didik.

Pendidikan kita kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam berbagai mata pelajaran, untuk mengembangkan kemampuan berfikir holistik (menyeluruh), kreatif, objektif dan logis, serta kurang memperhatikan ketuntasan belajar secara individu dan klasikal.

Permainan yang digunakan dalam kerja kelompok ini adalah dengan media Crossword Puzzle. Crossword Puzzle merupakan sebuah permainan yang cara mainnya yaitu mengisi ruang – ruang kosong yang berbentuk kotak dengan huruf – huruf sehingga membentuk sebuah kata yang sesuai dengan petunjuk.

Belajar sambil bermain tidak selalu berakibat buruk pada prestasi belajar peserta didik, karena dengan penggunaan media ini melibatkan peserta didik aktif dalam belajar dan bermain bersama kelompoknya, sehingga memberikan kontribusi pada prestasi belajar siswa. Untuk mencapai prestasi belajar peserta didik sebagaimana yang diharapkan, maka perlu diperhatikan beberapa faktor yang mempengaruhinya, kenyataan di lapangan masih banyak ditemui bahwa guru menguasai materi pelajaran dengan baik tetapi tidak dapat melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan baik.



Pengaruh media Crossword Puzzle terhadap prestasi belajar diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Merangsang kreativitas peserta didik dalam menemukan jawaban dengan berfikir kritis melalui ketrampilan belajarnya. Proses belajar berlangsung menyenangkan, serius tapi santai sehingga menambah wawasan dan mengasah kemampuan otak.
2. Mengembangkan sikap menghargai pendapat dari sesama peserta didik, toleransi bila argumen antara peserta didik satu dengan yang lainnya berbeda, bertanggung jawab dan disiplin dalam mengerjakan tugas.
3. Merangsang peserta didik untuk melakukan aktivitas belajar secara individual maksudnya peserta didik harus memahami betul materi yang diajarkan agar dalam kerja kelompok dan tes akan mendapatkan nilai yang sempurna.
4. Setiap pengajaran yang dilaksanakan dengan media Crossword Puzzle akan membangkitkan motivasi belajar yang ada pada diri peserta didik sehingga mencapai penguasaan penuh.
5. Tingkat penguasaan penuh peserta didik selain dapat dilihat dari nilai tes belajar juga dapat dilihat dari bagaimana peserta didik menanggapi pertanyaan – pertanyaan dan jawaban dalam kerja kelompok, sehingga benar – benar bisa menghubungkan materi,

memahami dan menghayati serta mengamalkan dalam kehidupan sehari – hari.

6. Dalam proses belajar mengajar materi asmaul husna dengan menggunakan media Crossword Puzzle memberikan kesempatan dan menuntut peserta didik terlibat aktif di dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dari uraian diatas menyatakan bahwa media Crossword Puzzle merupakan media pembelajaran yang cocok dan tepat dalam membantu peserta didik belajar aktif serta membuat peserta didik berfikir mandiri sehingga peserta didik dapat mencapai prestasi belajar pada materi asmaul husna.

Dengan demikian penggunaan media Crossword Puzzle dapat mengarahkan perhatian peserta didik terhadap materi yang disampaikan guru sehingga tidak menutup kemungkinan peserta didik memperoleh dan mengingat materi pelajaran semakin besar dan pada akhirnya akan mengantarkan peserta didik pada penguasaan penuh.

Berdasarkan penalaran penulis diatas, maka dapat disimpulkan sementara bahwa media Crossword Puzzle berpengaruh terhadap prestasi belajar asmaul husna yang disampaikan.