

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Pengertian Strategi Pembelajaran Card Sort

Strategi adalah alat untuk mencapai tujuan dengan sukses. Dalam dunia pendidikan Strategi diartikan sebagai sebuah proses perencanaan yang memuat serangkaian kegiatan yang telah didesain dengan baik untuk mencapai tujuan pendidikan (Rudi, 2013).

Menurut beberapa ahli pendidikan pengertian dari strategi pembelajaran yaitu:

- a. Slameto (2010): Strategi pembelajaran adalah cara atau pendekatan yang digunakan siswa untuk mencapai tujuan belajar.
- b. Sudjana (2016): Strategi pembelajaran adalah suatu rencana atau cara untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Djamarah (2012): Strategi pembelajaran adalah cara mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan.

Pengertian dari Strategi *card sort* sendiri adalah suatu strategi belajar dengan cara memilih kartu, tujuan strategi ini adalah untuk mengungkapkan daya ingat terhadap materi pelajaran yang telah di pelajari siswa.

Kemudian Hartono menyatakan *card sort* adalah suatu kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengerjakan konsep, penggolongan sifat, fakta tentang suatu objek atau mengulangi informasi (Hartono, 2013)

Strategi *card sort* juga dapat diartikan dengan strategi belajar aktif yang digunakan untuk mengoptimalkan semua potensi yang dimiliki oleh siswa, sehingga dapat mencapai hasil belajar secara maksimal dengan berbagai karakter yang dimiliki oleh setiap siswa. Strategi *card short* menggunakan media kartu yang bertujuan agar siswa aktif mengikuti pelajaran di setiap waktu. Dimana pada kegiatan pembelajaran ini setiap siswa diberikan index yang berisi informasi tentang materi yang akan dibahas, kemudian siswa dikelompokkan sesuai dengan kartu index tentang materi yang dimilikinya. Dalam pembelajaran ini guru lebih banyak berlaku sebagai fasilitator serta menjelaskan materi yang telah dibahas atau belum dimengerti siswa (Arief, 2002).

Berdasarkan definisi diatas, maka dapat disimpulkan bahawa strategi *card sort* merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan media kartu. Dengan menggunakan strategi ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Media LCD Proyektor

a. Pengertian Media

Kata “media” berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “medium”, secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam hal ini perantara yang dimaksud adalah perantara antara sumber informasi atau pesan (the source) dan penerima pesan atau informasi (the receiver). Oleh karena itu, dalam kehidupan sehari-hari kita sering menjumpai media seperti surat kabar, artikel online, film, dan televisi.

Gerlach & Ely (dikutip dalam Arsyad, 2010) mengatakan bahwa secara garis besar media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang menjadikan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Artinya guru, buku pelajaran, dan lingkungan sekolah merupakan media.

Media adalah segala bentuk dan sarana penyampaian informasi/pesan dari sumber pesan kepada penerima pesan yang merangsang pikiran peserta didik dan membangkitkan semangat, perhatian, dan minat serta pengetahuan, keterampilan, dan sikap.

Media tidak hanya mengacu pada alat saja, tetapi juga berupa kegiatan yang membantu siswa dalam memahami materi yang diberikan guru. Pengertian media dalam kegiatan pembelajaran lebih menitikberatkan pada fungsi media sebagai perantara yang dapat mendampingi dan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran tidak terbatas pada alat saja, tetapi juga mencakup penggunaan lingkungan, baik yang dirancang untuk pembelajaran maupun tidak, dan kegiatan yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Rossi dan Breidle (dikutip dalam Sanjaya, 2008) mengatakan bahwa media pembelajaran merupakan seluruh alat yang dapat digunakan untuk mewujudkan tujuan pendidikan seperti televisi, radio, buku, majalah, koran, dan lainnya. Media pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran, karena berperan sebagai perantara penyampaian materi yang belum jelas dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran memungkinkan siswa lebih mudah mencerna dan memahami materi yang diberikan oleh guru. Media pembelajaran diperlukan untuk menjamin proses

interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar terlaksana secara maksimal.

Berdasarkan beberapa pendapat, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima dengan merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan minat, sehingga memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Proses pembelajaran siswa tingkat dasar memerlukan media. Sebab pada tingkat sekolah dasar, pendidik diharapkan dapat mengembangkan semua alat indra yang dimiliki siswa yaitu dengan mendengar, melihat, merasakan, dan berinteraksi dengan media.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran saat ini dipengaruhi oleh banyak faktor antara lain perkembangan teknologi, ilmu cetak, perilaku, dan komunikasi. Salah satu yang berkembang dari media adalah munculnya berbagai jenis dan format media, seperti modul cetak, film, televisi, dan program komputer. Berdasarkan hal tersebut, media akhirnya dikelompokkan berdasarkan persamaan ciri dan cirinya. (Munadhi, 2013) menjelaskan beberapa kelompok media terbagi dalam kelompok berikut:

1) Klasifikasi Media Berdasarkan Perkembangan Teknologi Seels & Glasgow membagi media berdasarkan perkembangan teknologi dalam dua klasifikasi, yaitu:

a) Media Tradisional,

- Visual diam yang diproyeksikan : proyeksi overhead, slides, film stripe.
- Visual yang tak diproyeksikan : gambar, poster, foto, chart, grafik.
- Audio : rekaman piringan, pita kaset.
- Penyajian multimedia : slide plus suara (tape), *multiimage*
- Visual dinamis yang diproyeksikan : film, televisi, video.
- Cetak : buku teks, modul, majalah ilmiah.
- Permainan : teka-teki, simu-lasi.
- Realia : model, specimen (contoh), manipiulatif (peta, boneka)

b) Media Teknologi Mutakhir

- Media berbasis telekomunikasi: telekonferensi, kuliah jarak jauh.
- Media berbasis mikroprosesor : komputer, interaktif, *compact disk*

2) Klasifikasi Media Berdasarkan Karakteristik Stimulus yang Ditimbulkan.

Klasifikasi ini dikemukakan oleh Briggs dimana dikatakan bahwa pengelompokan media lebih mengarah pada karakteristik siswa, tugas instruksional, bahan dan transmisinya. Briggs mengklasifikasikan 13 macam media yang digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

- a) objek,
- b) suara langsung,
- c) media cetak,
- d) papan tulis,
- e) media transparansi,
- f) film bingkai,
- g) film rangkai,
- h) film gerak,
- i) televisi,
- j) gambar.
- k) model,
- l) rekaman audio,
- m) pelajaran terprogram,

Dilihat dari sifatnya, media dibagi menjadi :

- a) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau hanya memiliki suara seperti radio, dan rekaman suara.
- b) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara, contoh: film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, media grafis.
- c) Media Audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misal rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara (Rostiana, 2013).

Tujuan pembuatan media adalah untuk memudahkan peserta didik dalam pembelajaran. Menurut Arief S. Sadiman (dikutip dalam Sri, 2021) bahwa media yang lazim digunakan dalam proses belajar antara lain :

- 1) Media grafis, media merupakan media visual yang dapat menyampaikan pesan berupa pesan-pesan komunikasi visual. Contohnya ; gambar, sketsa, diagram, bagan, grafik, kartun, poster, peta, komik dll.

- 2) Media Audio. Media ini menitik beratkan pada Indera pendengaran. Contohnya; radio, tape recorder, piringan hitam dll.
- 3) Media Proyeksi Diam (Still Projected Medium). Media ini memiliki persamaan dengan media grafis. Perbedaannya terletak pada media grafis langsung digunakan siswa, sementara media proyeksi diam membutuhkan alat penampil yakni proyektor. Contohnya OHP.
- 4) Media Audio Visual. Media ini merupakan media yang mengintegrasikan indera penglihatan dan indera pendengaran. Dengan kata lain baik unsur suara berasal dari sumber yang sama. Contohnya ; Film, TV, Video dll.

Media yang peneliti gunakan pada penelitian ini adalah LCD Proyektor. Media ini dipilih karena media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung unsur audio dan visual (Rostiana, 2013). LCD proyektor digunakan untuk menyampaikan Tujuan Pembelajaran (TP) yang akan dicapai. LCD juga digunakan untuk menerangkan/ menjelaskan urutan do'a setelah shalat Duha agar siswamemahami terlebih dahulu bacaan dan urutan do'a. Setelah mengulang membaca beberapa kali dan siswa telah mendapatkan

gambaran tentang do'a setelah shalat Duha maka dilanjutkan dengan menggunakan strategi *card sort* diharapkan seluruh siswa akan aktif ikut menganalisa do'a dan letak urutannya serta siswa akan lebih memahami lagi materi yang diajarkan.

Dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan hendaknya pendidik memilih media yang berkualitas sesuai dengan tujuan pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang disajikan.

c. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan unsur penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang membantu guru meningkatkan wawasan siswa. Dengan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran, guru dapat menggunakannya sebagai bahan ajar untuk menyampaikan ilmu kepada siswa. Di era kecanggihan teknologi ini, media pembelajaran dalam dunia pendidikan sangat diperlukan karena akan membawa manfaat yang besar bagi kemajuan pendidikan di Indonesia. Secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran adalah

memudahkan interaksi antara guru dan siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

Adapun manfaat dari media pembelajaran menurut Mudlofir yaitu:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- 3) Metode pembelajaran 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 untuk setiap jam pelajaran.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti pengamatan, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.

Encyclopedia of Education Research (dikutip dalam Hamalik, 2005) merincikan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir sehingga mengurangi verbalisme,
- 2) Memperbesar perhatian siswa
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar siswa
- 4) Memberikan pengalaman nyata bagi siswa yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dalam mengerjakan sesuatu
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu
- 6) Membantu menumbuhkan pengertian akan sesuatu yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dalam belajar

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton (dikutip dalam Arsyad, 2010) misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.

- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media membantu meningkatkan hasil belajar dan membantu siswa untuk belajar lebih efektif dan efisien. Media juga dapat meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran sehingga berdampak positif terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

3. Blended secara bahasa mempunyai arti campuran/gabungan

Sistem *blended* pada penelitian ini berarti memiliki arti campuran/gabungan antara strategi *Card sort* dan media LCD Proyektor, yang berguna untuk mempermudah siswa memahami materi. Dengan sistem *blended* ini diharapkan pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih mengaktifkan seluruh siswa serta hasilnya menjadi

maksimal. Sistem *blended* atau gabungan ini saling memperkuat dan saling mendukung proses pembelajaran sehingga mampu membantu siswa dalam menerima pembelajaran dan akhirnya prestasinya menjadi naik.

Dengan sistem ini juga dapat mewakili gaya belajar peserta didik dalam belajar baik yang visual (belajar dengan cara melihat), auditory (belajar dengan cara mendengar), *kinesthetic* (belajar dengan cara bergerak, bekerja dan menyentuh). Gaya visual akan terwakili dengan media LCD proyektor sehingga anak visual akan lebih belajar dengan mengamati LCD, gaya auditory terwakili oleh keterangan- keterangan guru dan suara materi dalam LCD, sementara gaya *kinesthetic* dapat terwakili oleh strategi card sort yang diterapkan dalam pembelajaran.

4. Tujuan Strategi *Card Sort*

Tujuan penerapan strategi ini adalah untuk mengaktifkan setiap individu sekaligus kelompok (*cooperative learning*) dalam belajar (Ismail, 2013). Jadi dalam metode *active learning* tipe *card sort* ini merupakan kegiatan kolaboratif yang bisa digunakan untuk mengajarkan konsep, karakteristik, fakta tentang suatu objek, atau mengulangi informasi. Gerakan fisik

diutamakan untuk memberi energi kepada kelas yang letih dan bosan.

5. Langkah-langkah Strategi *Card Sort*

- a. Guru menyiapkan kartu berisi tentang materi pokok sesuai TP mapel.
- b. Seluruh kartu diacak/dikocok agar tercampur.
- c. Kartu dibagikan kepada murid dan pastikan masing-masing memperoleh satu (boleh dua).
- d. Siswa diberi waktu untuk memperhatikan dan mencermati kartu yang dipegangnya/didapatnya
- e. Setiap murid mencari urutan do'a, setelah mengetahui urutannya kartu selanjutnya dipajang di papan tulis sesuai posisi do'a
- f. Guru mengapresiasi pendapat siswa dan mengklasifikasi. (Ismail, 2013)

Agar pembelajaran lebih hidup, maka dalam menggunakan suatu strategi membutuhkan langkah-langkah yang jelas. Hal itu sebagaimana telah dijelaskan. Selain langkah-langkah ada beberapa hal yang perlu diperhatikan menggunakan strategi ini, yaitu:

- a. Kartu-kartu jangan diberi nomor urut
- b. Kartu-kartu tersebut dibuat dengan ukuran yang sama
- c. Jangan memberi “tanda kode” apapun pada kartu tersebut

Berdasarkan deskripsi langkah-langkah pembelajaran dengan strategi *card sort* diatas, dapat disimpulkan bahwa dalam menerapkan model pembelajaran guru sebaiknya memperhatikan langkah-langkah pembelajarannya. Meskipun strategi ini memiliki keunggulan dalam pembelajaran akan tetapi jika salah dalam melakukan langkah-langkah pembelajarannya maka tujuan pembelajarannya tidak akan tercapai.

6. Kelebihan dan kekurangan Strategi *card sort* dan media LCD Proyektor

a. Kelebihan Strategi *card sort*

- 1) Minat belajar siswa meningkat dari setiap pertemuan mulai dari adu cepat menempelkan kartu, dan mencari pasangan kartu. Sehingga membuat siswa semakin hafal do'a setelah sholat duha dengan benar.
- 2) Dalam proses belajar mengajar siswa dapat memberikan tanggapannya secara bebas.
- 3) Para siswa dapat mengurutkan dengan benar do'a setelah sholat duha.
- 4) Membantu siswa yang lemah dan kurang bersemangat.
- 5) Meningkatkan hasil belajar materi do'a setelah sholat duha

b. Kekurangan Strategi *card sort*

- 1) Memerlukan waktu yang lama untuk persiapan
- 2) Mempunyai kemampuan membaca yang baik
- 3) Dapat menyebabkan kebosanan jika dilakukan dengan berulang-ulang

c. Kelebihan Media LCD Proyektor

- 1) Menghemat waktu dan biaya
- 2) Meningkatkan kualitas visual
- 3) Memudahkan penyampaian materi yang kompleks
- 4) Meningkatkan motivasi dan minat belajar
- 5) Fleksibilitas dalam penggunaan waktu dan ruang

d. Kekurangan Media LCD Proyektor

- 1) Ketergantungan pada listrik dan perawatan
- 2) Biaya perawatan dan penggantian lampu
- 3) Gangguan visual dan kelehan mata

7. Hakikat meningkatkan Hasil Belajar

a. Pengertian meningkatkan hasil belajar

Menurut kamus besar bahasa indonesia meningkatkan yaitu manikkan. Hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya yaitu hasil dan belajar. Dalam KBBI dijelaskan pengertian “hasil adalah sesuatu yang diadakan (dibuat, dijadikan, dan lain sebagainya) oleh usaha” (Tim Penyusun kamus, 1998).

Menurut Winkel yang dikutip oleh Jamil Suprihatiningrum menyatakan bahwa belajar adalah suatu aktivitas mental/psikis, yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan, yang menghasilkan sejumlah perubahan dalam pengetahuan pemahaman, keterampilan dan nilai sikap (Suprihatiningrum, 2016).

Menurut Travers yang dikutip oleh Agus Suprijono belajar adalah proses menghasilkan tingkah laku (Suprijono, 2009).

Hasil belajar hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang diperoleh seseorang setelah mengalami aktivitas belajar. Adapun perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar pengertiannya luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik (Riyanto, 2012).

Hasil belajar menurut Gagne dan Briggs yang dikutip oleh Jamil Suprihatiningrum adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (*learner's performance*). Hasil belajar menurut Jamil Suprihatiningrum dibedakan dalam tiga aspek, yaitu hasil belajar aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis,

sintesis, dan evaluasi. Dua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan ke empat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah afektif berkenaan dengan perilaku atau respon yang terdiri dari lima aspek, yakni penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi. Sedangkan ranah psikomotorik berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak.

Hasil belajar merupakan hasil akhir yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Program pengajaran agama dapat dipandang sebagai suatu usaha mengubah tingkah laku siswa dengan menggunakan bahan pengajaran agama. Perubahan tingkah laku yang diharapkan setelah siswa mempelajari pelajaran dinamakan hasil belajar (Daradjat, 2004).

Hasil belajar atau bentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan itu, meliputi tiga aspek, yaitu: pertama aspek *kognitif*, meliputi perubahan dalam segi penguasaan pengetahuan dan perkembangan keterampilan/kemampuan yang diperlukan untuk menggunakan pengetahuan tersebut, kedua aspek *afektif* meliputi perubahan dalam segi sikap mental, perasaan dan kesadaran, dan ketiga aspek *psikomotor*, meliputi

perubahan dalam segi bentuk tindakan motorik (Daradjat, 2004).

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi nyata dengan lingkungan untuk mencapai tujuan. Kesimpulan dari pendapat diatas, bahwa hasil belajar merupakan realisasi atau pemekaran dari percakapan-percakapan potensial perilaku dalam bentuk penguasaan, keterampilan berpikir, maupun keterampilan motori. Perkembangan hasil belajar tidak dilihat secara terpisah melainkan secara komprehensif dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

b. Ciri-ciri Belajar

Ciri –ciri belajar adalah sebagai berikut:

- 1) Belajar ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku (*change behavior*).
- 2) Perubahan tingkah laku *relative permanent*.
- 3) Perubahan tingkah laku tidak harus segera diamati pada saat proses belajar sedang berlangsung, perubahan perilaku tersebut bersifat potensial.
- 4) Perubahan tingkah laku merupakan hasil latihan atau pengalaman

- 5) Pengalaman atau latihan ini dapat memberi penguatan. (Nur wahyuni dan Baharuddin, 2008)

c. Prinsip-prinsip Belajar

Prinsip belajar menurut Slameto yang dikutip oleh yatim Riyanto. Berdasarkan prasyarat yang diperlukan untuk belajar:

- 1) Dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat, dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional.
- 2) Belajar harus menimbulkan “*reinforcement*” dan motivasi yang kuat pada siswa untuk mencapai tujuan instruksional.
- 3) Belajar perlu lingkungan yang menantang dimana anak dapat mengembangkan kemampuannya bereksplorasi dan belajar dengan efektif.
- 4) Belajar perlu ada interaksi siswa dengan lingkungan.

Sesuai materi atau bahan yang harus dipelajari:

- 1) Belajar bersifat keseluruhan dan materi itu harus mempunyai struktur, penyajian yang sederhana, sehingga siswa mudah menangkap pengertiannya.
- 2) Belajar harus dapat mengembangkan kemampuan tertentu sesuai dengan tujuan instruksional yang harus dicapai.

- 3) Belajar memerlukan sarana yang cukup sehingga siswa belajar dengan tenang.
 - 4) Repetisi, dalam proses belajar perlu latihan berkali-kali agar pengertian/ keterampilan/ sikap itu mendalam pada siswa. Faktor yang mempengaruhi hasil belajar
- d. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa meliputi faktor yang berasal dari dalam diri siswa (internal) dan faktor yang berasal dari luar siswa (eksternal). (Paizaluddin dan Ermalinda, 2013)
- 1) Faktor yang berasal dari diri siswa (internal)
 - a) Faktor jasmaniah (fisiologi) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Dalam hal ini misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya.
 - b) Faktor psikologi, baik yang bersifat bawaan atau yang diperoleh, terdiri atas:
 - Faktor intelektual yang meliputi faktor potensial, yaitu kecerdasan dan bakat.
 - Faktor non intelektual yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat kebutuhan, motivasi, emosi, dan penyesuaian diri,

- c) Faktor kematangan fisik maupun psikis
- 2) Faktor yang berasal dari luar diri (eksternal)
 - a) Faktor lingkungan sosial yaitu lingkungan keluarga, lingkungan sosial, lingkungan masyarakat, dan lingkungan kelompok.
 - b) Faktor budaya, seperti adat istiadat atau pengetahuan teknologi dan kesenian.

Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah dan fasilitas belajar disekolah dan di lingkungan masyarakat dan iklim.

8. Pengertian Fiqih

a. Pengertian fiqih

Secara etimologis, fiqih berarti “paham yang mendalam” adapun fiqih secara istilah memiliki arti Ilmu tentang hukum-hukum syar’i bersifat alamiah yang digali dan ditemukan dari dalil-dalil yang tafsili (Syarifuddin, 2008). Dengan definisi lain dalam buku Zakiah Daradjat, “Fiqih artinya faham atau tahu” (Daradjat, 2004). Dan dalam firman allah SWT surat At taubah ayat 122 dijelaskan:

“Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan diantara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka

tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya. (Departemen Agama RI, 2010)

Menurut Al Ghazali fiqih itu berarti mengetahui dan memahami, akan tetapi ulama mengartikan fiqih yaitu suatu ilmu tentang hukum-hukum syara' yang tertentu bagi perbuatan para mukalaf, seperti wajib, haram, mubah (kebolehan), sunah, makruh, sah, fasid, batal, qodlo, ad'an dan yang sejenisnya (Djazuli, 2010).

Sedangkan menurut istilah yang digunakan para ahli fiqih (fuqaha), fiqih adalah ilmu yang menerangkan hukum-hukum syariat islam yang diambil dari dalil-dalilnya yang terperinci. Dilihat dari segi ilmu pengetahuan yang berkembang dalam kalangan ulama islam, fiqih itu ialah ilmu pengetahuan yang membicarakan, membahas, memuat hukum-hukum islam yang bersumber pada Al Qur'an, sunah, dan dalil-dalil syar'i yang lain, setelah diformulasikan oleh para ulama dengan mempergunakan kaidah-kaidah ushul fiqih (Daradjat, 2004).

Dari definisi diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa yang dimaksud fiqih yaitu ilmu yang menerangkan segala hukum-hukum yang mengatur hubungan manusia dengan allah, hubungan manusia dengan makhluk yang lain, hubungan manusia dengan diri sendiri serta berhubungan dengan perbuatan ibadah yang diperoleh dari dalil-dalil yang rinci.

b. Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah

Tujuan umum pendidikan agama adalah membina manusia beragama, berarti manusia yang mampu melaksanakan ajaran- ajaran agama Islam dengan baik dan sempurna, sehingga tercermin pada sikap dan tindakan dalam seluruh kehidupannya, dalam rangka mencapai kebahagiaan dan kejayaan hidup di dunia dan akhirat (Daradjat, 2004). Fiqih menurut bahasa artinya paham sementara menurut syara' artinya mengetahui hukum-hukum syara' yang berhubungan dengan amal perbuatan mukallaf baik amal perbuatan anggota atau batin, seperti hukum wajib, haram, mubah, sah atau tidaknya sesuatu perbuatan itu (Nurhayati dan Ali Imran sinaga, 2018). Mata pelajaran fiqih adalah salah satu bagian dari Pendidikan Agama Islam yang mempelajari tentang fiqih ibadah, terutama menyangkut pengenalan dan pemahaman tentang cara-

cara pelaksanaan rukun islam mulai dari ketentuan dan tata cara pelaksanaan taharah, shalat, puasa, zakat fitrah, sampai dengan pelaksanaan ibadah haji, serta ketentuan tentang makanan dan minuman, khitan, kurban, dan cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam. Ilmu fiqih yaitu ilmu yang menerangkan segala hukum-hukum yang mengatur hubungan manusia dengan Allah, hubungan manusia dengan makhluk yang lain, hubungan manusia dengan manusia. Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang mempelajari tentang fikih ibadah, terutama menyangkut pengenalan dan pemahaman tentang cara-cara pelaksanaan rukun Islam dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari, serta fiqih muamalah yang menyangkut pengenalan dan pemahaman sederhana mengenai ketentuan tentang makanan dan minuman yang halal dan haram, khitan, kurban, serta tata cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam (Faozan, 2022).

c. Tujuan Pembelajaran Fiqih

Mata pelajaran fiqih di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan untuk membekali siswa agar dapat:

- 1) Mengetahui dan memahami cara-cara pelaksanaan hukum Islam secara benar baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah untuk dijadikan pedoman hidup.
- 2) Mengamalkan ketentuan hukum islam dengan baik dan benar sebagai perwujudan dari ketaatan dalam menjalankan ajaran Islam baik dalam hubungan manusia dengan Allah SWT, sesama manusia, makhluk lainnya maupun serta hubungan dengan lingkungannya.

Dalam penelitian ini adalah mata pelajaran fiqih dengan materi do'a setelah ṣalāt ḍuḥā. Do'a-do'a dalam suatu pelajaran harus tersampaikan kepada peserta didik dan siswa harus mampu untuk menghafalnya, tentunya dengan berbagai metode, strategi dan media yang berbeda-beda setiap guru. Dipenelitian ini akan menggunakan sistem *blended* atau gabungan/campuran antara strategi *card sort* dan media LCD proyektor. Gabungan ini bertujuan untuk saling memperkuat satu sama lain sehingga proses pembelajaran materi do'a setelah sholat duha dan hasil belajarnya menjadi maksimal.

B. Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir adalah model konseptual tentang bagaimana teori hubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai masalah yang penting (Sugiono, 2015).

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam penelitian ini peneliti merumuskan kerangka berpikirnya adalah dengan adanya sistem *blended* strategi *card sort* dan media lcd proyektor bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pelajaran fiqih.

C. Hipotesis Tindakan

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah tersebut, selanjutnya akan dibuktikan kebenarannya secara empiris berdasarkan data dari lapangan. Untuk itu peneliti melakukan pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan pada populasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti (Sugiono, 2015).

Berdasarkan pendapat di atas, bahwa hipotesis adalah jawaban sementara yang diperoleh dari rumusan masalah penelitian yang perlu diuji kebenarannya. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah "Penggunaann Sistem *Blended* strategi *Card Sort* dan Media LCD Proyektor dapat meningkatkan hasil belajar Fiqih Siswa Kelas IV MI Nurul Hidayah Purwodadi Tahun Pelajaran 2024/2025".