

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Metode Pembelajaran *Scramble*

a. Pengertian Metode dan Pembelajaran

Metode ialah suatu cara. Sedangkan metode mengajar ialah cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pelajaran kepada peserta didik.¹ Dalam pemakaian yang umum, metode diartikan sebagai suatu cara atau prosedur yang dipakai untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam kaitannya dengan pembelajaran, metode didefinisikan sebagai cara-cara menyajikan bahan pelajaran pada peserta didik untuk tercapainya tujuan yang telah ditetapkan. Dengan demikian, salah satu ketrampilan yang harus dimiliki oleh seorang guru dalam pembelajaran adalah ketrampilan dalam memilih metode. Pemilihan metode terkait langsung dengan usaha-usaha guru dalam menampilkan pengajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi sehingga pencapaian tujuan pengajaran diperoleh secara optimal.

Oleh karena itu, salah satu hal yang sangat mendasar untuk dipahami guru adalah bagaimana memahami kedudukan metode sebagai salah satu komponen bagi keberhasilan kegiatan belajar mengajar sama pentingnya dengan komponen-komponen lain dalam komponen keseluruhan pendidikan.² Metode merupakan cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan.³ Dari pengertian-pengertian di atas dapat disimpulkan

¹ Jumanta Hamdayana, *Metodologi pengajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), 94.

² Muhammad Rohman dan Sofan Amri, *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*, (Jakarta:Pustaka Karya, 2013), 28.

³ Isriani Hardini dan Dewi Puspitasari, *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep, & Implementasi)*, (Yogyakarta: Familia, 2012), 13.

bahwa metode merupakan suatu cara yang terstruktur untuk mencapai tujuan yang akan dicapai.

Sedangkan pembelajaran berasal dari kata ajar, dalam KBBI kata ajar merupakan kata benda yang berarti petunjuk yang diberikan pada orang agar diketahui. Kata kerja ajar adalah mengajar yang berarti memberi pelajaran. Orang yang mengajar disebut pengajar dan proses, cara, perbuatan mengajar atau mengajarkan disebut dengan pengajaran.

Berbeda dengan pengajaran, Pembelajaran diartikan sebagai proses, cara, perbuatan menjadikan seseorang untuk belajar. Orang yang belajar tersebut disebut pembelajar. Sedangkan belajar sendiri berarti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, latihan, berubah tingkah laku, atau tanggapan yang disebabkan pengalaman. Jadi hakikatnya pembelajaran proses menjadikan orang agar mau belajar dan mampu (kompeten) belajar melalui tingkah lakunya dapat berubah menjadi lebih baik lagi.⁴

Dalam definisi lain, pembelajaran secara harfiah dapat diartikan dengan proses belajar. Pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses penambahan pengetahuan dan wawasan melalui rangkaian aktivitas yang dilakukan secara sadar oleh seseorang dan mengakibatkan perubahan dalam dirinya, dan pada tahap akhir akan didapat ketrampilan, kecakapan dan pengetahuan baru.⁵

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah ke arah yang lebih baik.⁶ Dari definisi-definisi di atas dapat disimpulkan pembelajaran adalah sebuah upaya yang dilakukan

⁴ Novan Ardy Wiyani, *Desain Pembelajaran Pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-Ruz Media, 2013),19-20.

⁵ Asis Saefuddin dan Ika Berdiati, *Pembelajaran Efektif*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016), 8.

⁶ Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish, 2017), 175-176.

oleh guru (seorang pendidik) secara sadar kepada siswa sehingga mempengaruhi peserta didik menuju ke arah yang lebih baik.

Adapun komponen-komponen pembelajaran meliputi:

1) Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada dasarnya adalah kemampuan-kemampuan yang diharapkan dimiliki peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar.⁷ Dengan kata lain tujuan dari pembelajaran adalah keinginan untuk mencapai hal-hal yang dipelajari dalam setiap pembelajaran. Adapun tujuan pembelajaran yang harus dicapai peserta didik, harus memenuhi tiga aspek, yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik.

2) Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran merupakan medium untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dipelajari oleh peserta didik. Ihsana menjelaskan, materi pembelajaran merupakan unsur inti yang ada di dalam kegiatan pembelajaran, karena memang materi pembelajaran itulah yang diupayakan dikuasai oleh peserta didik.⁸ Dengan kata lain materi pembelajaran merupakan salah satu bahan dalam pembelajaran yang nantinya harus dikuasai oleh peserta didik.

3) Kegiatan Pembelajaran

Dalam kegiatan pembelajaran, pendidik dan peserta didik terlibat dalam sebuah interaksi dengan materi pembelajaran sebagai mediumnya. Interaksi dalam pembelajaran merupakan proses yang akan sangat mempengaruhi, baik itu kepada peserta

⁷ Ihsana El Khuluqo, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 58.

⁸ Ihsana El Khuluqo, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), 59.

didik maupun guru. Interaksi dalam sebuah pembelajaran harus dipersiapkan secara matang dan juga terencana. Peranan peserta didik dan guru dalam interaksi pembelajaran ditentukan oleh strategi ataupun metode-metode pembelajaran yang digunakan.⁹ Jika dalam pembelajaran kooperatif, maka peranan lebih aktif harus dilakukan oleh peserta didik, guru tidak boleh lebih dominan dari peserta didik.

- 4) Metode
Metode merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Dalam kegiatan pembelajaran, metode diperlukan oleh pendidik dengan penggunaan yang bervariasi sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- 5) Media
Media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Made Wena menjelaskan media adalah semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dengan siswa.¹⁰ Media bisa berupa perangkat-perangkat seperti papan tulis, proyektor, komputer dan sebagainya. Media diklasifikasikan ke dalam lima kelompok, yaitu:
 - a) Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor)
 - b) Media berbasis cetak (buku, modul)
 - c) Media berbasis visual (bagan, grafik, peta, gambar)
 - d) Media berbasis audio visual (video, film)

⁹ Jamil Supriyatiningrum, *Strategi Pembelajaran: Teori Dan Aplikasi*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), 82.

¹⁰ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), 9.

- e) Media berbasis komputer (pengajaran dengan bantuan komputer, interaktif video, *hypertext*)¹¹
- 6) Sumber Belajar
Sumber belajar diartikan segala bentuk atau segala sesuatu yang ada di luar diri seseorang yang bisa digunakan untuk membuat atau memudahkan terjadinya proses belajar pada diri sendiri atau peserta didik, apapun bentuknya, apapun bendanya, asal bisa digunakan untuk memudahkan proses belajar, maka benda itu bisa dikatakan sebagai sumber belajar. Di lain sisi bisa dikatakan sumber belajar merupakan semua sumber baik itu benda, orang, atau yang lainnya yang digunakan peserta didik untuk belajar guna tercapai suatu tujuan.
- 7) Evaluasi
Evaluasi adalah suatu tindakan atau proses untuk menentukan nilai dari suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu. Evaluasi pendidikan harus mencakup semua komponen, proses pelaksanaan dan produk pendidikan secara total, dan di dalamnya terakomodasi tiga konsep, yaitu memberikan pertimbangan, nilai dan arti.¹²

Dari teori-teori di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa, metode dan pembelajaran sangat erat kaitannya dengan pelaksanaan pembelajaran. metode pembelajaran merupakan cara-cara yang ditempuh guru untuk menciptakan situasi pengajaran yang menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran

¹¹ Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), 9-10.

¹² Elis Ratnawulan dan Rusdiana, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2015), 14.

proses belajar dan tercapainya prestasi belajar.¹³ Metode yang tepat dan dilaksanakan secara benar dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran.¹⁴ Maka dari itu, seorang guru perlu memahami tentang macam-macam metode pembelajaran serta mengetahui bagaimana pelaksanaannya agar ketika dalam memilih metode pembelajaran bisa tepat sesuai materi pembelajaran.

b. Pengertian Metode Pembelajaran *Scramble*

Berbagai macam metode pembelajaran saat ini yang sangat variatif dapat membantu guru dalam melakukan proses belajar mengajar dalam kelas, di luar kelas, maupun di tempat-tempat lain. Ketepatan dalam memilih metode mengajar akan berkorelasi dengan hasil yang akan diperoleh setelah pembelajaran berlangsung. Ada banyak metode pembelajaran yang bisa dipilih oleh guru pada saat proses pembelajaran. Salah satunya yaitu metode *scramble*.

Scramble merupakan metode pembelajaran yang mengajak siswa untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan permasalahan yang ada dengan cara membagikan lembar soal dan lembar jawaban yang disertai dengan alternatif jawaban yang tersedia. *Scramble* dipakai untuk jenis permainan anak-anak yang merupakan latihan pengembangan dan peningkatan wawasan pemikiran kosa kata. Sesuai dengan sifat jawabannya *scramble* terdiri atas bermacam-macam bentuk, yakni:

- 1) *Scramble* kata, yakni sebuah permainan menyusun kata-kata dan huruf-huruf yang telah dikacaukan letaknya sehingga membentuk suatu kata tertentu yang bermakna, misalnya:
 - a) Tpeian : petani.
 - b) Kberjae : bekerja.

¹³ Isriani Hardini dan Dewi Puspitasari, *Strategi Pembelajaran Terpadu (Teori, Konsep, & Implementasi)*, (Yogyakarta: Familia, 2012), 13.

¹⁴ Hendyat Soetopo, *Pendidikan dan Pembelajaran*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2005), 152.

2) *Scramble* kalimat, yakni sebuah permainan menyusun kalimat dari kata-kata acak. Bentuk kalimat hendaknya logis, bermakna, tepat, dan benar. Contohnya:

Pergi - aku - bus - ke - naik - Bandung = aku pergi ke Bandung naik bus.

3) *Scramble* wacana, yakni sebuah permainan menyusun wacana logis kalimat-kalimat acak. Hasil susunan wacana hendaknya logis dan bermakna.

Melalui pembelajaran *scramble* siswa dapat dilatih berkreasi menyusun kata, kalimat, atau wacana yang acak susunannya dengan susunan yang bermakna dan mungkin lebih baik dari susunan aslinya.

Metode *scramble* merupakan metode yang berbentuk permainan acak kata, kalimat, atau paragraf. Pembelajaran kooperatif metode *scramble* adalah sebuah metode yang menggunakan penekanan latihan soal berupa permainan yang dikerjakan secara berkelompok. Dalam metode pembelajaran ini perlu kerjasama antar anggota kelompok untuk saling membantu teman sekelompok dapat berpikir kritis sehingga akan lebih mudah dalam mencari penyelesaian soal. Metode permainan ini diharapkan dapat memacu minat siswa dalam pelajaran membaca pemahaman bahasa.

c. Langkah-Langkah Metode *Scramble*

1) Persiapan

Pada tahap ini guru menyiapkan bahan dan media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Media yang digunakan berupa kartu soal dan kartu jawaban, yang sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa. Guru menyiapkan kartu-kartu sebanyak kelompok yang telah dibagi. Guru mengatur hal-hal yang mendukung proses belajar mengajar misalnya mengatur tempat duduk sesuai kelompok yang telah dibagi ataupun memeriksa kesiapan siswa belajar dan sebagainya.

2) Kegiatan Inti

Kegiatan dalam tahap ini adalah setiap masing-masing kelompok melakukan diskusi untuk mengerjakan soal dan mencari kartu soal untuk jawaban yang cocok. Sebelumnya jawaban telah diacak sedemikian rupa. Guru melakukan diskusi kelompok besar untuk menganalisis dan mendengar pertanggungjawaban dari setiap kelompok kecil atas hasil kerja yang telah disepakati dalam masing-masing kelompok kemudian membandingkan dan mengkaji jawaban yang tepat dan logis.

3) Tindak Lanjut

Kegiatan tindak lanjut tergantung dari hasil belajar siswa. Contoh kegiatan tindak lanjut antara lain:

- a) Kegiatan pengayaan berupa pemberian tugas serupa dengan bahan yang berbeda.
- b) Kegiatan menyempurnakan susunan teks asli, jika terdapat susunan yang tidak memperlihatkan kelogisan.
- c) Kegiatan mengubah materi bacaan (memparafrase atau menyedarhanakan bacaan).
- d) Mencari makna kosakata baru di dalam kamus dan mengaplikasikan dalam pemakaian kalimat.
- e) Membetulkan kesalahan-kesalahan tata bahasa yang mungkin ditemukan dalam teks wacana latihan.

Satu hal yang penting dalam metode ini, siswa tidak sekedar berlatih memahami dan menemukan susunan teks yang logis dan baik, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis analitis. Hal-hal yang berkenaan dengan aspek kebahasaan, kebenaran, ketepatan struktur kalimat dan tanda baca dan dapat menjadi perhatian dan

perbincangan siswa.¹⁵ Metode *scramble* menjadi salah satu alternatif yang bisa dilakukan oleh guru agar proses pembelajaran lebih aktif.

d. Sintak Pembelajaran *Scramble*

Sintak pembelajaran *Scramble* dapat diterapkan dengan mengikuti tahap-tahap berikut ini:

- 1) Guru menyajikan materi sesuai topik, misalnya guru menyajikan materi pelajaran tentang “Tata Surya”.
- 2) Setelah selesai menjelaskan tentang Tata Surya, guru membagikan lembar kerja dengan jawaban yang diacak susunannya.
- 3) Guru memberi durasi tertentu untuk pengerjaan soal.
- 4) Siswa mengerjakan soal berdasarkan waktu yang telah ditentukan guru.
- 5) Guru mengecek durasi waktu sambil memeriksa pekerjaan siswa.
- 6) Jika waktu pengerjaan soal sudah habis, siswa wajib mengumpulkan lembar jawaban kepada guru. dalam hal ini, baik siswa yang selesai maupun tidak selesai harus mengumpulkan jawaban itu.
- 7) Guru melakukan penilaian, baik di kelas maupun di rumah. Penilaian dilakukan berdasarkan seberapa cepat siswa mengerjakan soal dan seberapa banyak soal yang ia kerjakan dengan benar.
- 8) Guru memberi apresiasi dan rekognisi kepada siswa-siswa yang berhasil, dan memberi semangat kepada siswa yang belum cukup berhasil menjawab dengan cepat dan benar.¹⁶

e. Kelebihan dan Kekurangan Metode *Scramble*

1) Kelebihan Metode *Scramble*

- a) Setiap anggota kelompok bertanggung jawab atas segala sesuatu yang dikerjakan dalam

¹⁵ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 166-168.

¹⁶ Miftahul Huda, *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-Isu Metodis dan Paradigmatik*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2013), 304-305.

kelompoknya. Setiap anggota kelompok harus mengetahui bahwa semua anggota mempunyai tujuan yang sama. Mereka harus berbagi tugas dan tanggung jawab, dikenai evaluasi, dan berbagai kepemimpinan. Selain itu, setiap anggota kelompok membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama dan nantinya akan dimintai pertanggung jawaban secara individual tentang materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif. Maka dari itu, dalam teknik ini setiap siswa tidak ada yang diam karena setiap individu diberi tanggung jawab akan keberhasilan kelompoknya.

- b) Metode pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk saling belajar sambil bermain. Mereka dapat berkreasi sekaligus belajar dan berpikir, mempelajari sesuatu secara santai dan tidak membuat mereka stress atau tertekan.
 - c) Selain membangkitkan kegembiraan dan melatih ketrampilan tertentu metode *scramble* juga dapat memupuk rasa solidaritas dalam kelompok.
 - d) Materi yang diberikan melalui salah satu metode permainan biasanya mengesankan dan sulit untuk dilupakan.
 - e) Sifat kompetitif dalam metode ini dapat mendorong siswa berlomba-lomba untuk maju.
- 2) Kekurangan Metode *Scramble*
- a) Pembelajaran ini terkadang sulit dalam merencanakannya karena terbentur dengan kebiasaan siswa dalam belajar.
 - b) Terkadang dalam mengimplementasikannya, memerlukan waktu yang panjang sehingga guru sulit menyesuaikan dengan waktu yang telah ditentukan.
 - c) Selama kriteria keberhasilan belajar ditentukan oleh kemampuan siswa menguasai

materi pelajaran, pembelajaran ini akan sulit diimplementasikan guru.

- d) Metode permainan ini biasanya menimbulkan suatu kegaduhan. Hal ini jelas mengganggu kelas yang berdekatan.¹⁷
- f. Alasan Metode *Scramble* Menggunakan Media

Media pembelajaran sebagai sumber belajar. Media pembelajaran yang digunakan dalam sebuah pembelajaran dapat meningkatkan daya tarik siswa terhadap pelajaran yang disampaikan, hal itu disebabkan jika proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan.¹⁸ Media pembelajaran dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan dan daya tarik belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang lebih efektif.

Di dalam buku Muhammad Rohman dan Sofan Amri dijelaskan bahwa pengajar yang mengajar tanpa menggunakan media, maka pengajar akan lebih sulit dalam mengajar. Hal ini akan dapat mempengaruhi hasil belajar serta pemahaman dari siswa, karena pengajar yang mempunyai kemampuan rendah dalam pembelajaran akan mempengaruhi materi yang disampaikan sehingga materi yang disampaikan akan lebih sulit untuk diterima oleh siswa. Hal ini akan menyebabkan pencapaian nilai rendah, karena pelajaran yang diterima tidak sesuai dengan kenyataan dan hal ini akan lebih sulit lagi karena pelajaran hanya menggunakan kata-kata sehingga lebih kompleks.¹⁹ Oleh karena itu, pada kegiatan pembelajaran seorang guru harus kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran agar pengetahuan dan pemahaman yang disampaikan oleh guru kepada peserta didik dapat diterima dengan baik.

¹⁷ Aris Shoimin, *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*, (Jakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), 168 -170.

¹⁸ Muhammad Rohman dan Sofan Amri, *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Pustaka Karya, 2013), 160.

¹⁹ Muhammad Rohman dan Sofan Amri, *Strategi & Desain Pengembangan Sistem Pembelajaran*, (Jakarta:Pustaka Karya, 2013), 159.

Di dalam metode *scramble* perlu menyediakan medianya untuk mempermudah ketika pelaksanaan pembelajaran. Adapun alasan mengapa pembelajaran menggunakan media pembelajaran yaitu:

- 1) Alasan pertama, berkenaan dengan manfaat media dalam proses pembelajaran antara lain:
 - a) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian pembelajar, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
 - b) Bahan pelajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga lebih mudah dipahami oleh pembelajar dan memungkinkan pembelajar menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
 - c) Metode pembelajaran lebih bervariasi, karena tidak semata-mata menggunakan komunikasi verbal yang akan membuat pembelajar cepat bosan, pengajar kehabisan tenaga dan mungkin juga materi pelajaran, apalagi mengajar setiap jam pelajaran.
 - d) Pembelajar lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian pengajar saja, tetapi pembelajar dapat melakukan aktivitas lain seperti mencatat, mengamati, mendemonstrasikan dan lain-lain.
- 2) Berkenaan dengan taraf berpikir pembelajar. Taraf berfikir manusia mengikuti tahap perkembangan, dimulai dari berpikir konkrit menuju ke abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju berpikir kompleks. Maka penggunaan media pembelajaran sangat erat kaitannya dengan tahapan berfikir tersebut. Dengan menggunakan media pembelajaran secara baik maka hal-hal yang abstrak dapat dikonkritkan.²⁰ Maka dari itu, pembelajaran dengan menggunakan media dapat menarik siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran.

²⁰ Hujair AH.Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), 40-41.

2. Kemampuan Kognitif

a. Pengertian Kemampuan Kognitif

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kulikuler maupun tujuan intruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Benyamin Bloom yang secara garis besar membaginya menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotoris. Di dalam judul penelitian ini, peneliti hanya menggunakan kognitif saja sehingga peneliti hanya menjelaskan ranah kognitifnya.

Ranah kognitif yaitu kemampuan yang selalu dituntut pada anak didik untuk dikuasai karena menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan.²¹ Melihat secara umum perkembangan mental atau perkembangan kognitif sebagai proses-proses mental yang mencakup pemahaman tentang dunia, penemuan pengetahuan, pembuatan perbandingan, berpikir, dan mengerti. Proses mental tersebut tidak lain adalah proses pengolahan informasi yang menjangkau kegiatan kognisi, inteligensia, belajar, pemecahan masalah, pembentukan konsep secara lebih luas menjangkau kreativitas, imajinasi, dan ingatan.²² Ranah kognitif merupakan suatu ranah yang dituntut oleh peserta didik guna untuk menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan.

b. Tingkatan Kemampuan Kognitif

1) Tipe hasil belajar: pengetahuan

Istilah pengetahuan dimaksudkan sebagai terjemahan dari kata *knowledge* dalam taksonomi Bloom. Sekalipun demikian, maknanya tidak sepenuhnya tepat sebab dalam istilah tersebut termasuk pula pengetahuan faktual di samping pengetahuan hafalan atau untuk diingat seperti rumus, batasan, definisi, istilah, pasal dalam undang-undang, nama-nama tokoh, nama-nama

²¹ Noer Rohmah, *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2015), 198.

²² Sitti Hartinah, *Pengembangan Peserta Didik*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2008), 36.

kota. Dilihat dari segi proses belajar, istilah-istilah tersebut memang perlu diingat dan dihafal agar dapat dikuasainya sebagai dasar bagi pengetahuan atau pemahaman konsep-konsep lainnya.²³ Perspektif kognitif membagi jenis pengetahuan menjadi tiga, yaitu:

- a) Pengetahuan deklaratif, yaitu pengetahuan yang dapat dinyatakan dalam bentuk kata atau disebut pula pengetahuan konseptual. Pengetahuan deklaratif rentangnya luas, dapat tentang fakta, konsep, generalisasi, pengalaman pribadi atau tentang hukum dan aturan.
- b) pengetahuan prosedural, yaitu pengetahuan tentang tahap-tahap atau proses-proses yang harus dilakukan, atau pengetahuan tentang bagaimana melakukan (*how to do*). Pengetahuan ini dicirikan oleh adanya praktik atau implementasi dari suatu konsep.
- c) Pengetahuan kondisional, yaitu pengetahuan tentang kapan dan mengapa (*when and why*) suatu pengetahuan deklaratif dan pengetahuan procedural digunakan. Pengetahuan ini terkait dengan bagaimana mengimplementasikan baik pengetahuan deklaratif maupun pengetahuan prosedural. Pengetahuan ini amat penting karena menentukan kapan penggunaan konsep dan prosedural yang tepat dalam pemecahan masalah.²⁴

2) Pemahaman

Dalam taksonomi Bloom, kesanggupan memahami setingkat lebih tinggi dari pada pengetahuan. Namun, tidaklah berarti bahwa pengetahuan tidak perlu ditanyakan sebab, untuk dapat memahami, perlu terlebih dahulu mengetahui

²³ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 23.

²⁴ Suyono dan Hariyanto, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 75-76.

atau mengenal. Pemahaman dapat dibedakan ke dalam tiga kategori:

- a) Pemahaman terjemahan, mulai dari terjemahan dalam arti yang sebenarnya.
 - b) Pemahaman penafsiran, yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau beberapa bagian dari grafik dengan kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok.
 - c) Pemahaman ekstrapolasi. Dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat di balik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus, ataupun masalahnya.
- 3) Tipe hasil belajar: Aplikasi
Aplikasi adalah penggunaan abstraksi pada situasi kongkret atau situasi khusus. Mengulang-ulang menerapkannya pada suatu lama akan beralih menjadi pengetahuan hafalan atau ketrampilan.
- 4) Tipe hasil belajar: Analisis
Analisis adalah usaha memilah suatu integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas hierarkinya dan atau susunannya. Analisis merupakan kecakapan yang kompleks, yang memanfaatkan kecakapan dari ketiga tipe sebelumnya. Dengan analisis diharapkan seseorang mempunyai pemahaman yang komprehensif dan dapat memisahkan integritas menjadi bagian-bagian yang tetap terpadu, untuk beberapa hal memahami cara bekerjanya, untuk hal lain lagi memahami sistematikanya. Bila kecakapan analisis telah dapat berkembang pada seseorang, maka ia akan dapat mengaplikasikannya pada situasi baru yang kreatif.
- 5) Tipe hasil belajar: sintesis
Penyatuan unsur-unsur atau bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh disebut sintesis.

Berpikir sintesis merupakan salah satu terminal untuk menjadikan orang lebih kreatif. Berpikir kreatif merupakan salah satu hasil yang hendak dicapai dalam pendidikan. Seseorang yang kreatif sering menemukan atau menciptakan sesuatu. Kreativitas juga beroperasi dengan cara berpikir divergen. Dengan kemampuan sintesis, orang mungkin menemukan hubungan kausal atau urutan tertentu, atau menemukan abstraksinya atau operasionalnya. Kecakapan sintesis dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa tipe:

- a) Kecakapan sintesis yang pertama adalah kemampuan menemukan hubungan yang unik. Artinya, menemukan hubungan antara unit-unit yang tak berarti dengan menambahkan satu unsur tertentu, unit-unit tak berharga menjadi sangat berharga. Termasuk ke dalam kecakapan ini adalah kemampuan mengkomunikasikan gagasan, perasaan, dan pengalaman dalam bentuk tulisan, gambar, simbol ilmiah, dan yang lainnya.
- b) Kecakapan sintesis yang kedua ialah kemampuan menyusun rencana atau langkah-langkah operasi dari suatu tugas atau problem yang diketengahkan. Dalam rapat bermunculan berbagai hal. Seorang anggota rapat mengusulkan langkah-langkah urutan atau tahap-tahap pembahasan dan penyelesaiannya.
- c) Kecakapan sintesis yang ketiga ialah kemampuan mengabstraksikan sejumlah besar gejala, data, dan hasil observasi menjadi terarah, proposional, hipotesis, skema, model, atau bentuk-bentuk lain.²⁵

²⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 24-28.

6) Tipe hasil belajar: evaluasi

Evaluasi artinya penilaian terhadap tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program.²⁶

Mengembangkan kemampuan evaluasi penting bagi kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Mampu memberikan evaluasi tentang kebijakan mengenai kesempatan belajar, kesempatan kerja, dapat mengembangkan partisipasi serta tanggung jawabnya sebagai warga negara. Mengembangkan kemampuan evaluasi yang dilandasi pemahaman, aplikasi, analisis, dan sintesis akan mempertinggi mutu evaluasinya.²⁷

Adapun dilakukannya evaluasi, bertujuan untuk:

- a) Untuk mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam suatu kurun waktu proses belajar tertentu.
- b) Untuk mengetahui posisi atau kedudukan seorang siswa dalam kelompok kelasnya.
- c) Untuk mengetahui tingkat usaha yang dilakukan siswa dalam belajar.
- d) Untuk mengetahui hingga sejauh mana siswa telah mendayagunakan kapasitas kognitifnya (kemampuan kecerdasan yang dimilikinya) untuk keprluan belajar.
- e) Untuk mengetahui tingkat daya guna dan hasil guna metode belajar yang telah digunakan guru dalam proses mengajar-belajar (PMB).

Di samping evaluasi mempunyai tujuan, evaluasi belajar juga memiliki fungsi-fungsi sebagai berikut:

- a) Fungsi administratif untuk penyusunan daftar nilai dan pengisian buku rapor.
- b) Fungsi promosi untuk menetapkan kenaikan atau kelulusan.

²⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2013), 197.

²⁷ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2012), 29.

- c) Fungsi diagnostik untuk mengidentifikasi kesulitan belajar siswa dan merencanakan program *remedial teaching* (pengajaran perbaikan).
 - d) Sebagai sumber data BP yang dapat memasok data siswa tertentu yang memerlukan bimbingan dan penyuluhan (BP).
 - e) Sebagai bahan pertimbangan pengembangan pada masa yang akan datang yang meliputi pengembangan kurikulum, metode dan alat-alat untuk proses PMB.²⁸
- c. Indikator Kemampuan Kognitif

Indikator pencapaian hasil belajar dikembangkan oleh guru dengan memperhatikan perkembangan dan kemampuan setiap peserta didik. Setiap indikator-indikator pencapaian hasil belajar dari setiap kompetensi dasar merupakan acuan yang digunakan untuk melakukan penilaian. Berikut indikator dari ranah kognitif yang telah diuraikan dari pendapat D. Moore dalam Rosyada,²⁹

Tabel 2.1 Indikator Kemampuan Kognitif

Ranah	Kecakapan	Indikator Kecakapan
Kognitif	<i>Knowledge</i> (mengetahui dan mengingat)	Menyebutkan, menuliskan, menyatakan, mengurutkan, mengidentifikasi, mendefinisikan, mencocokkan, menamai, melabeli, menggambarkan.
	<i>Comprehension</i> (pemahaman)	Menerjemah, mengubah, menggeneralisasi, menguraikan (dengan

²⁸ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), 199-200

²⁹ Abdul Majid, *Penilaian Autentik Proses dan Hasil Belajar*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), 125-126

		kata sendiri), menulis ulang (dengan kalimat sendiri), meringkas, membedakan (diantara dua), mempertahankan, menyimpulkan, berpendapat dan menjelaskan.
	<i>Application</i> (penerapan ide)	Mengoprasikan, menghasilkan, mengubah, mengatasi, menggunakan, menunjukkan, mempersiapkan, dan menghitung.
	<i>Analysis</i> (kemampuan menguraikan)	Menguraikan satuan menjadi unit-unit yang terpisah, membagi satuan menjadi sub-sub atau bagian-bagian, membedakan antara dua yang sama, memilih dan mengenai perbedaan (diantara beberapa yang dalam satu kesatuan).
	<i>Synthesis</i> (unifikasi)	Merancang, merumuskan, mengorganisasikan, mengomplikasikan, mengomposisikan, membuat hipotesis dan merencanakan.
Ranah	Kecakapan	Indikator Kecakapan
	<i>Evaluation</i> (menilai)	Mengkritisi, menginterpretasi, menjustifikasi dan memberikan penilaian.

3. Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah

a. Pengertian Mata Pelajaran Fiqih

Mata pelajaran pendidikan agama Islam di Madrasah Tsanawiyah adalah Al-qur'an Hadits, Akidah Akhlak, Fiqih dan Sejarah Kebudayaan Islam. Fiqih adalah ilmu yang mengetahui hukum-hukum *syara'* yang diambil dari dalil-dalil secara *tafshiliyah*.³⁰

Mata pelajaran Fiqih adalah salah satu bagian dari Pendidikan Agama Islam yang mempelajari Fiqih Ibadah. Terutama menyangkut pengenalan dan pemahaman tentang cara pelaksanaan rukun Islam mulai dari ketentuan dan tata cara pelaksanaan taharah, shalat, puasa, zakat sampai dengan pelaksanaan ibadah haji, serta ketentuan makanan dan minuman, khitan, kurban dan cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam.³¹

Dapat disimpulkan bahwa ilmu Fiqih merupakan salah satu bidang ilmu dalam syariat Islam yang secara khusus membahas persoalan-persoalan hukum yang mengatur tentang kehidupan manusia dengan pencipta-Nya, manusia dengan manusia, manusia dengan alam, dan manusia dengan dirinya sendiri. Bisa dikatakan ilmu Fiqih merupakan ilmu yang menerangkan tentang hukum-hukum *syara'* yang berkenaan dengan amal perbuatan manusia.

b. Tujuan Mata Pelajaran Fiqih

Pembelajaran Fiqih diarahkan untuk mengantarkan peserta didik dapat memahami pokok-pokok hukum Islam dan tata cara pelaksanaannya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehingga menjadi muslim yang selalu taat menjalankan syariat Islam secara *kaaffah* (sempurna). Pembelajaran Fiqih

³⁰ Hasbiyallah, *Fiqh dan Ushul Fiqh*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 1.

³¹ Fitriyani, "Pengaruh Penerapan Metode Diskusi Kelompok terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Hijriyah II Palembang", Skripsi Sarjana S1, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Fatah Palembang, (2017), 49.

di Madrasah Tsanawiyah bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat :

- 1) Mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam dalam mengatur ketentuan dan tata cara menjalankan hubungan manusia dengan Allah yang diatur dalam Fikih Ibadah dan hubungan manusia dengan sesama yang diatur dalam Fikih Muamalah.
- 2) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dalam melaksanakan ibadah kepada Allah dan ibadah sosial.³²

c. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fiqih

Ruang lingkup Fiqih di Madrasah Tsanawiyah meliputi ketentuan pengaturan hukum Islam dalam menjaga keserasian, keselarasan, dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah SWT dan hubungan manusia dengan sesama manusia. Adapun ruang lingkup mata pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah meliputi :

- 1) *Ibadat*, didalam bab ibadah juga membicarakan mengenai permasalahan-permasalahan seperti thaharah, shalat, shiyam, zakat, haji, jenazah, jihad, dan lain sebagainya.
- 2) *Ahwalusy' syakhshiyah*, yang membahas tentang nikah, khitbah (melamar), mu'asyarah (bergaul), nafaqah, thalak, khulu dan lain sebagainya.
- 3) *Mu'amalat madaniyat*, bab ini membahas tentang buyu' khiyar, riba, sewa menyewa, utang piutang, gadai dan lain sebagainya.
- 4) *Mu'amalat maliyat*, status milik bersama, baitul maal, cara pengelolaan baitul maal, kepengurusan baitul maal dan lain sebagainya.
- 5) *Jinayat*, pelanggaran, kejahatan, qishash, hukuman mutad berzina dan lain sebagainya.
- 6) *Murafat'at akhkamud dusturiyah*, peradilan, hakim, gugatan, pembuktian dan lain sebagainya.

³² Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 tahun 2008 tentang Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Madrasah Tsanawiyah, 50-51.

- 7) *Ahkamud dualiyah*, kepala negara dan waliyul amri, syarat menjadi kepala negara, musyawarah, demokrasi dan lain sebagainya.³³
- d. Manfaat Mempelajari Ilmu Fiqih
Kegunaan mempelajari ilmu Fiqih adalah sebagai berikut:
- 1) Mempelajari ilmu Fiqih berguna dalam memberi pemahaman tentang berbagai aturan secara mendalam. Dengan mengetahui ilmu Fiqih kita akan tahu aturan-aturan secara rinci mengenai kewajiban dan tanggung jawab manusia terhadap Tuhannya, dan hak serta kewajiban dalam bermasyarakat.
 - 2) Mempelajari ilmu Fiqih berguna sebagai patokan untuk bersikap dalam menjalani hidup. Dengan mengetahui ilmu Fiqih, kita akan tahu mana perbuatan-perbuatan yang wajib, sunnah, mubah, makruh, dan haram, mana perbuatan yang sah dan mana yang batal. Dengan mengetahui dan memahami ilmu Fiqih kita berusaha untuk bersikap dan bertingkah laku menuju kepada yang diridhoi Allah SWT, karena tujuan akhir ilmu Fiqih adalah untuk mencapai keridhoan Allah dengan melaksanakan syari'at-Nya.³⁴

B. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini akan menjelaskan penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti terdahulu, adapun penelitian yang pernah dilakukan peneliti terdahulu antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Shanti yang berupa skripsi tahun 2018 di Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar

³³ Irma Listianti, "Pengaruh Metode Pembelajaran Demonstrasi terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Jama' Qasar Kelas VII MTs", Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, (2014): 23-24

³⁴ Septia Rahayu, "Pengaruh Metode *Numbered Head Together (NHT)* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fiqih di SMP Al-Zahra Indonesia Pamulang", Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, (2014): 34-35

Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Di MTs Al-Hikmah Bandar Lampung”. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran akidah akhlak kelas VIII D MTs Al-Hikmah Bandar Lampung. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebagai berikut, setelah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *scramble* dapat diketahui peningkatan dalam hasil belajar peserta didik pada siklus I mengalami peningkatan sebanyak 62% dan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 38%. Selanjutnya di siklus II hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan signifikan yakni sebanyak 88% dan peserta didik yang belum tuntas sebanyak 12%.³⁵

Relevansi antara penelitian Shanti dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan metode *scramble* serta sama-sama menggunakan metode kuantitatif. Adapun yang membedakan penelitian Shanti dengan peneliti adalah penelitian Shanti lebih menekankan pada hasil belajar sebagai variabel Y sedangkan peneliti menekankan pada kemampuan kognitif siswa sebagai variabel Y, penelitian Shanti dilakukan di kelas VIII sedangkan peneliti di kelas VII, penelitian Shanti dilakukan pada mata pelajaran akidah akhlak sedangkan peneliti melakukan pada mata pelajaran Fiqih, dan penelitian Shanti menggunakan metode PTK (penelitian tindakan kelas).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Hafid Angga Prasetyo yang berupa skripsi tahun 2014 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta yang berjudul “Studi Perbandingan Antara Strategi Pembelajaran *Scramble* Dan *Word Square* Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SD N Ngadirejo 01 Tahun Ajaran

³⁵ Shanti, “Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Scramble* Pada Pembelajaran Akidah Akhlak Di MTs Al-Hikmah Bandar Lampung”, *Skripsi*, Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, (2018)

2013/ 2014". Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil analisis data dengan taraf signifikan 5% diperoleh: (1) Ada perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang diajar menggunakan strategi *Scramble* dengan siswa yang diajar menggunakan strategi *Word Square* dapat dibuktikan dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,177 > 2,012$. (2) Strategi *Scramble* lebih baik dari pada strategi *Word Square* terhadap hasil belajar IPA pada kelas III SD Negeri Ngadirejo 01 Kartasura Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/2014. Dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas yang diajar menggunakan strategi *Scramble* lebih tinggi bila dibandingkan dengan kelas yang diajar dengan menggunakan startegi *Word Square* yaitu $82 > 75,34$.³⁶

Relevansi penelitian Hafid Angga Prasetyo dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan metode *scramble* serta sama-sama menggunakan metode kuantitatif. Adapun yang membedakan penelitian Hafid Angga Prasetyo dengan peneliti adalah penelitian Hafid Angga Prasetyo menggunakan 2 metode sebagai variabel X (*scramble* dan *word square*) sedangkan peneliti menggunakan 1 metode saja yaitu metode *scramble*, penelitian Hafid Angga Prasetyo dilakukan di kelas III SD sedangkan peneliti melakukan di kelas VII MTs, penelitian Hafid Angga Prasetyo menggunakan hasil belajar sebagai variabel Y sedangkan peneliti menggunakan kemampuan kognitif sebagai variabel Y, penelitian Hafid Angga Prasetyo dilakukan pada mata pelajaran IPA sedangkan peneliti melakukan pada mata pelajaran Fiqih.

3. Penelitian yang dilakukan Yuni Wibowo, Asri Widowati, dan Titik Krisnawati yang berupa jurnal tahun 2012 yang berjudul "Pengaruh Pembelajaran Diagram *Roundhouse* Terhadap Kemampuan Kognitif Dan Metakognitif Siswa SMA N 1 Ngaglik Sleman Yogyakarta". Hasil penelitian pada kelas dengan pembelajaran menggunakan diagram *Roundhouse* diperoleh data rata-rata kemampuan kognitif

³⁶ Hafid Angga Prasetyo, "Studi Perbandingan Antara Strategi Pembelajaran *Scramble* Dan *Word Square* Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas III SD N Ngadirejo 01 Tahun Ajaran 2013/ 2014", *Skripsi*, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, (2014).

sebesar 71,41 dan kemampuan metakognitif 115,2. Sementara itu pada kelas pembelajaran konvensional diperoleh data rata-rata kemampuan kognitif sebesar 57,33, dan kemampuan metakognitif 113,76. Hasil uji statistik data di atas diperoleh nilai signifikansi kemampuan kognitif 0,002, dan kemampuan metakognitif 0,00. Hal ini berarti ada perbedaan kemampuan kognitif dan metakognitif kelas kontrol dan eksperimen.³⁷

Relevansi penelitian jurnal di atas dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan kemampuan kognitif sebagai variabel Y serta sama-sama menggunakan metode kuantitatif. Adapun yang membedakan adalah penelitian jurnal di atas menggunakan pembelajaran diagram *roundhouse* sebagai variabel X sedangkan peneliti menggunakan metode *scramble* sebagai variabel X, penelitian jurnal di atas dilakukan di SMA sedangkan peneliti melakukan di kelas VII MTs.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Siska Murti, Muhibbuddin, Cut Nurmaliah yang berupa jurnal tahun 2014 yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Berbasis Praktikum Untuk Peningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Psikomotorik Pada Perkuliahan Anatomi Tumbuhan”. Hasil uji statistik untuk kemampuan kognitif menunjukkan nilai t-hitung 6,2, maka t-hitung > dari t-tabel 1,6. Kemampuan psikomotorik mahasiswa kelas eksperimen sebelum pembelajaran adalah 3,3% dan setelah pembelajaran 53,3%. Kemampuan dosen dalam membimbing dan melaksanakan kegiatan praktikum adalah 100%. Penerapan pembelajaran memperoleh tanggapan yaitu 58% mahasiswa sangat setuju dengan pembelajaran berbasis praktikum. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah penerapan pembelajaran berbasis praktikum dapat meningkatkan kemampuan kognitif dan kemampuan psikomotorik mahasiswa, kemampuan dosen dalam membimbing dan melaksanakan kegiatan praktikum

³⁷ Yuni Wibowo,dkk, “Pengaruh Pembelajaran Diagram *Roundhouse* Terhadap Kemampuan Kognitif Dan Metakognitif Siswa SMA N 1 Ngaglik Sleman Yogyakarta”, *Bioedukasi*, Vol. 5, No. 2, (2012), 39-49

sangat baik. Penerapan pembelajaran berbasis praktikum pada perkuliahan anatomi tumbuhan mendapat tanggapan positif.³⁸

Relevansi penelitian jurnal di atas dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan kemampuan kognitif sebagai variabel Y serta sama-sama menggunakan metode kuantitatif. Sedangkan yang membedakan penelitian jurnal di atas adalah penelitian jurnal di atas menggunakan 2 variabel Y yaitu kemampuan kognitif siswa dan psikomotorik sedangkan peneliti hanya menggunakan kemampuan kognitif saja.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.³⁹ Berdasarkan kajian teoritis sebagaimana telah dipaparkan di atas, maka dalam penyusunan penelitian ini peneliti mengajukan kerangka berpikir sebagai berikut.

Dalam proses belajar mengajar khususnya pada mata pelajaran Fiqih metode sangatlah penting digunakan dalam proses pembelajaran. Dimana dengan menggunakan metode, seorang guru dapat mengatur dan merancang sedemikian rupa pembelajaran yang akan dilakukannya agar siswa dapat mudah menerima pengetahuan yang diberikan oleh guru.

Metode pembelajaran yang digunakan menjadi salah satu faktor yang turut menentukan tingkat efisiensi dan keberhasilan belajar siswa. Dalam setiap pembelajaran, terkadang merasa tertekan dan menegangkan. Oleh sebab itu perlu diupayakan dalam proses pembelajaran yang menyenangkan, mengasikkan (*enjoyful learning*). Metode *scramble* salahsatunya, dengan metode tersebut siswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan sehingga hasil belajar siswa menjadi lebih baik dan siswa menjadi lebih termotivasi dan semangat untuk belajar.

³⁸ Siska Murti,dkk, “Penerapan Pembelajaran Berbasis Praktikum Untuk Peningkatkan Kemampuan Kognitif Dan Psikomotorik Pada Perkuliahan Anatomi Tumbuhan”, *Jurnal Biologi Edukasi Edisi 12*, Vol.06, No.1 (2014), 1-8.

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 91.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *scramble* sebagai (X) dan kemampuan kognitif sebagai (Y) pada mata pelajaran Fiqih di MTs NU Nahdlatul Athfal Puyoh Dawe Kudus. Berdasarkan uraian di atas peneliti, dapat dijelaskan melalui kerangka berpikir sebagai berikut.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



Melalui bagan tersebut, dapat diartikan bahwa ada satu variabel yang berpengaruh yaitu metode *scramble*, kemudian ada satu variabel yang dipengaruhi yaitu kemampuan kognitif terutama pada mata pelajaran Fiqih. Dengan judul lengkap pengaruh metode pembelajaran *scramble* terhadap kemampuan kognitif siswa (studi eksperimen pada mata pelajaran Fiqih kelas VII di MTs NU Nahdlatul Athfal Puyoh Dawe Kudus).

D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data.⁴⁰ Hipotesis atau jawaban sementara di sini dapat berwujud positif atau negatif. Hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empiris dengan data. Penelitian yang merumuskan hipotesis adalah penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif.

Hipotesis pada dasarnya menggunakan proporsi atau anggapan yang mungkin benar, dan sering digunakan sebagai dasar pembuatan keputusan/pemecahan persoalan ataupun untuk dasar penelitian lebih lanjut. Anggapan/asumsi dari

⁴⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2016), 96.

suatu hipotesis juga merupakan data, namun karena adanya kemungkinan kesalahan, maka akan digunakan sebagai dasar pembuatan keputusan harus diuji terlebih dahulu dengan menggunakan data hasil observasi.⁴¹

Jadi, hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang kebenarannya masih perlu dibuktikan. Agar penelitian yang menggunakan analisa data statistik dapat terarah dan perumusan hipotesis sangat perlu ditempuh. Dengan penelitian ini hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan yang memungkinkan benar atau salah, akan ditolak jika salah dan akan diterima jika fakta-fakta membenarkan hasil penelitiannya.

Berdasarkan teori di atas maka dapat disusun hipotesis sebagai berikut:

H_a : Terdapat perbedaan antara kemampuan kognitif siswa di kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada mata pelajaran Fiqih kelas VII di MTs NU Nahdlatul Athfal Puyoh Dawe Kudus tahun 2019/2020.

H_o : Tidak terdapat perbedaan antara kemampuan kognitif siswa di kelas eksperimen dengan kelas kontrol pada mata pelajaran Fiqih kelas VII di MTs NU Nahdlatul Athfal Puyoh Dawe Kudus tahun 2019/2020.

⁴¹ J. Supranto, *Statistik : Teori dan Aplikasi Ed. 7 Jilid 2*, (Jakarta: Erlangga 2009), 124.