

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Penggunaan Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Menurut terminologinya, kata media berasal dari bahasa latin “medium” yang artinya perantara, sedangkan dalam bahasa Arab media berasal dari kata “wasaila” artinya pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹

Dalam Sanjaya menurut Hereich, Molenda, dan Russel mengungkapkan bahwa “*media is a channel of communication. Derived from the Latin word for “between”, the term refers “to anything that carries information between a source and receiver”*”.²

Media pembelajaran adalah semua bentuk peranan fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audiovisual, multimedia, dan web. Peralatan tersebut harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajaran. Peralatan tersebut harus dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi pesan-pesan pembelajaran agar peserta didik dapat mengonstruksi pengetahuan dengan efektif dan efisien. Selain itu, interaksi antara pendidik dengan peserta

¹ Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2008), hal. 6

² Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009) hal. 204

didik, peserta didik yang satu dengan peserta didik yang lain, serta dengan pendidik, peserta didik dengan sumber belajar dapat terbangun dengan baik.³

Asosiasi Pendidikan Nasional (*Nasional Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.⁴

Istilah lain yang sering dikaitkan dengan media pembelajaran adalah sumber belajar dan alat peraga. Sumber belajar dipahami sebagai perangkat, bahan (materi), peralatan, pengatur, dan orang dimana peserta didik dapat berinteraksi dengannya yang bertujuan untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki kinerja (Januszewski dan Molenda, 2008:213). Perangkat adalah perangkat keras dan lunak yang digunakan untuk menciptakan video *training*, yang kemudian direkam atau dihasilkan untuk menciptakan video *training*, yang kemudian direkam atau dihasilkan sebagai materi atau bahan. Adapun yang dimaksud dengan bahan adalah

³ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada media group, 2018), hal. 7

⁴ Arief S. Sadiman dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 6

aliran jaringan digital, kaset video analog, dan DVD digital untuk meningkatkan kualitas video *training* yang dapat dilihat melalui peralatan. Adapapun, yang dimaksud dengan peralatan di sini adalah komputer multimedia, VCR analog, DVD player digital, dan komputer yang dilengkapi dengan DVD-ROM yang berfungsi untuk meningkatkan kualitas yang lebih sederhana daripada perangkat yang digunakan untuk mengakses bahan.⁵

Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Namun tidak semua media tersebut cocok untuk mengerjakan semua materi pelajaran dan semua siswa. Media tersebut harus dipilih dengan cermat agar dapat digunakan secara optimal dalam kegiatan pembelajaran.⁶

Dari pengertian di atas, ada juga yang berpendapat bahwa media pengajaran meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* adalah alat-alat yang dapat mengantar pesan seperti *Over Head, Projector, radio, televise*, dan sebagainya. Sedangkan *software* adalah isi program yang mengandung pesan seperti informasi yang terdapat pada transparansi atau buku dan bahan-bahan cetakan

⁵ *Ibid*, hal.8

⁶ Abdul Gafur, *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, Dan Aplikasinya Dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ombak (Anggota IKAPI), 2012), hal. 103-104

lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya.⁷

Berdasarkan uraian di atas media pembelajaran sangat membantu kelancaran proses belajar mengajar di dalam kelas. Dengan adanya media pembelajaran siswa akan lebih aktif dalam belajar begitu pula pendidik akan lebih mudah dalam menyampaikan materi pelajaran. Itu artinya media pembelajaran sebagai alat komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam penyampaian materi.

2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ciri-ciri umum Media Pendidikan:

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dilihat, didengar atau diraba dengan panca indera.
- b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media pendidikan terdapat visual dan audio.
- d. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

⁷ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*.....hal. 205

- f. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya, radio dan televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).
- g. Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.⁸

Ciri-ciri media pendidikan menurut Gerlach dan Ely dalam kutipan Azhar Arsyad:⁹

1) Ciri Fiksatif

Menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, *video tape*, *audio tape*, disket komputer, dan film. Suatu objek yang diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera yang mudah diproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan satu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat.

2) Ciri Manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada sejumlah siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

Kemampuan media dengan ciri manipulatif memerlukan perhatian yang sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan bahkan menyesatkan sehingga dapat merubah sikap mereka yang tidak diinginkan.

3) Ciri Distributif

⁸ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2004), hal. 6-9

⁹ *Ibid*, hal.12-14

Memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dimasa ini media tidak terbatas satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah dalam suatu wilayah tertentu, tetapi media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar keseluruh penjuru tempat yang dapat diinginkan kapan saja.¹⁰

3. Dasar dan Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

a. Dasar Penggunaan Media dalam Pembelajaran

Dasar dari penggunaan media pembelajaran dibagi menjadi dua kategori:¹¹

1) Landasan Psikologis

Pada umumnya kedudukan media pembelajaran berfungsi sebagai alat perantara atau alat pengatur pesan dalam kegiatan pembelajaran yaitu memberikan stimulus kepada siswa agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan guru, dari konsep-konsep yang masih abstrak menjadi gambaran yang lebih konkrit. Sikap dan perilaku seseorang akan mengalami perubahan, setelah mereka mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru. Penggunaan media dalam pembelajaran Fiqih akan membantu siswa memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru lewat materi yang disampaikan oleh guru dibandingkan dengan jika guru hanya melakukan pendekatan verbal.¹²

¹⁰ Arsyad, *Media Pembelajaran....* Hal. 14

¹¹ Muhaimin,dkk, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah* (Bandung: PT Rosdakarya, 2002), hlm.200.

¹² *Ibid*, hal.201

Di bawah ini beberapa teori yang digunakan dalam landasan psikologis.

a) Teori Kognitif (Bruner)

Menurut Bruner:

Perkembangan kognitif seseorang terjadi melalui tiga tahap yang ditentukan oleh caranya melihat lingkungan, diantaranya yaitu:

1) Tahap Pengalaman Langsung (*Eactive*)

Merupakan tahap individu berupa memahami lingkungan dengan melakukan aktivitas.

2) Tahap Piktorial (*Ekonit*)

Tahap piktorial adalah tahap individu melihat dunia melalui gambar dan visualisasi verbal. Misalnya mempelajari sesuatu dari gambar, lukisan, dan foto.

3) Tahap Simbolik

Tahap simbolik yaitu tahap dimana individu mempunyai gagasan-gagasan abstrak yang banyak dipengaruhi bahasa dan logika berfikirnya. Semakin tinggi tingkat pemahaman seseorang, maka akan semakin dominan sistem simbonya.

Tetapi bukan berarti tahap *eractive* dan piktorial tidak lagi diperlukan. Pada tahap ini siswa akan memahami dan memberikan gambaran tentang apa yang dipelajarinya.¹³

b) Teori kerucut Pengalaman Edgar Dale

Kerucut pengalaman ini merupakan salah satu gambaran yang dijadikan landasan teori dalam penggunaan media pembelajaran selain dari ketiga tahap pengalaman Brunner.

Edgar Dale mengklasifikasikan pengalaman belajar anak mulai dari hal-hal yang paling konkrit sampai kepada hal-hal yang dianggap paling abstrak. Klasifikasi pengalaman tersebut lebih dikenal dengan kerucut pengalaman (*can of experience*), yang

¹³ Muhaimin,dkk, *Paradigma Pendidikan*hal. 200

terdiri dari 12 macam klasifikasi media pengajaran yang digunakan, yaitu:¹⁴

- 1) Pengalaman langsung dan bertujuan, pengalaman ini diperoleh dengan berhubungan secara langsung dengan benda, kejadian, atau obyek yang sebenarnya. Disini siswa secara aktif bekerja sendiri, memecahkan masalah sendiri yang semuanya didasarkan atas tujuan yang ditetapkan sebelumnya.
- 2) Pengalaman tiruan, pengalaman ini diperoleh melalui benda-benda atau kejadian-kejadian tiruan yang sebenarnya.
- 3) Pengalaman melalui dramatisasi, pengalaman semacam ini diperoleh dalam bentuk drama dari berbagai gerakan. Dramatisasi ini dapat dilakukan di panggung, dan tempat-tempat terbuka.
- 4) Demonstrasi, yaitu pengalaman melalui percontohan atau pertunjukan mengenai suatu hal atau sesuatu proses misalnya cara membuat panganan, sabun deterjen, dan sebagainya.
- 5) Pengalaman melalui karyawisata, pengalaman semacam ini diperoleh dengan mengajak kelas ke objek di luar kelas dengan maksud memperkaya dan memperluas pengalaman siswa. Kelas aktif mengadakan observasi, mencatat, melakukan tanya jawab, membuat laporan, dan lain-lain.

¹⁴ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal.

- 6) Pengalaman melalui pameran (*study display*), pengalaman tersebut diperoleh melalui pertunjukan hasil pekerjaan siswa, perkembangan dan kemajuan sekolah. benda-benda yang dipamerkan dapat berupa model, spesimen, barang hasil kerajinan, dan sebagainya.
- 7) Pengalaman melalui televisi, pengalaman ini diperoleh melalui program pendidikan yang ditayangkan lewat televisi, seperti program Televisi Pendidikan Indonesia (TPI) dan program TV lainnya.¹⁵
- 8) Pengalaman melalui gambar hidup atau film, gambar hidup merupakan rangkaian gambar-gambar yang diproyeksikan ke layar dengan kecepatan tertentu, bergerak secara kontinyu sehingga benar-benar mewujudkan gerakan yang normal dari apa yang diproyeksikan.
- 9) Pengalaman melalui rasio, pengalaman disini diperoleh melalui siaran radio dalam bentuk ceramah, wawancara, sandiwara, dan sebagainya.
- 10) Pengalaman melalui gambar, pengalaman disini diperoleh dari segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran, misalnya lukisan ilustrasi, karikatur, kartun, poster, potret, slide, dan sebagainya.

¹⁵ *Ibid*, hal.22

- 11) Pengalaman melalui lambang visual, pengalaman disini diperoleh melalui lambang-lambang visual seperti hasil lukisan, grafik, poster, komik, kartun, peta.
- 12) Pengalaman melalui lambang kata, pengalaman semacam ini diperoleh dalam buku dan bahan bacaan.¹⁶

Dalam penggunaan pengalaman kerucut ini harus dilaksanakan secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik serta diarahkan pada pembahasan tingkah laku siswa yang ingin dicapai dengan mempertimbangkan situasi belajar siswa.¹⁷

Dasar pengalaman kerucut ini adalah untuk mengukur tingkat keabstrakan selama penerimaan isi pembelajaran atau pesan dengan menggunakan pengalaman langsung, sejalan dengan makin mantapnya konsepsi tersebut, fungsi media tidak lagi hanya sebagai alat peraga/alat bantu, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pengajaran terhadap siswa yang mempunyai kegunaan untuk mengatasi hambatan dalam komunikasi, keterbatasan fisik dalam kelas, sikap pasif siswa/mahasiswa serta mempersatukan pengamatan mereka.¹⁸

c) Teori Behaviorisme

Teori behaviorisme atau teori tingkah laku ini menganggap bahwa segala kejadian di lingkungan sangat mempengaruhi

¹⁶ *Ibid* hal.24

¹⁷ *Ibid*, hal. 25

¹⁸ *Ibid*, hal. 26

perilaku seseorang dan akan memberikan pengalaman tertentu dalam dirinya, karena menurut teori ini belajar adalah perubahan tertentu dalam dirinya, karena menurut teori ini belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi berdasarkan paradigma S-R (*stimulus respons*) yaitu suatu proses yang memberikan respons tertentu terhadap apa yang datang dari luar diri individu. Dengan demikian, belajar adalah perubahan tingkah laku. Seseorang dianggap telah belajar sesuatu jika ia mampu menunjukkan perubahan tingkah laku dari stimulus yang diterimanya.¹⁹

Penggunaan media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang digunakan secara sistematis dalam kegiatan pembelajaran akan dapat memberikan interaksi antara pengalaman sebelumnya, sehingga terjadi perubahan tingkah laku pada diri siswa.

2) Landasan Religius

Manusia mempunyai potensi untuk berkembang dengan dimilikinya pendengaran, penglihatan dan hati (pikiran). Sesuatu hal yang kongkrit akan lebih mudah dipelajari dari pada sesuatu yang abstrak. Sesuatu yang abstrak perlu dikongkritkan. Untuk itu diperlukan media pembelajaran audiovisual dalam pendidikan.²⁰

¹⁹ Muhaimin,dkk, *Paradigma Pendidikan*hal. 196

²⁰ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*.....,hal. 13

Firman Allah SWT dalam Al Quran surat An Nahl ayat 78 yang artinya:

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”.
(Q.S. An Nahl: 78).²¹

Berdasarkan konsep Al Quran di atas, manusia ketika dilahirkan tidak mengerti apa-apa sebagaimana teori tularasa seperti kertas putih belum ada tulisannya, kemudian akan dibentuk oleh lingkungan yang mempengaruhi perkembangan selanjutnya. Allah SWT menjadikan telinga sehingga manusia dapat mendengarkan berita, pengetahuan, pengertian, meski sifatnya masih abstrak. Allah SWT menjadikan mata untuk melihat, dengan melihat, terjadi proses di dalam diri anak atau peserta didik yang merupakan realisasi apa yang didengar. Gambaran nyata pengertian pengetahuan timbul dari penglihatan.

Optimalisasi indera manusia merupakan akumulasi dan apa yang didengar, diraba, dan dilihat atau hasil kerja yang telah diberikan Allah SWT kepada manusia.

4. Fungsi Media Pembelajaran

Secara garis besar, fungsi media dalam pembelajaran dapat dibedakan menjadi dua yaitu pertama sebagai alat bantu pembelajaran (*teaching aids*), dan kedua sebagai media yang dapat digunakan untuk belajar sendiri tanpa bantuan guru (*self instructional media*). Media sebagai alat bantu pengajaran mengandung makna bahwa penggunaan media

²¹ R.H.A. Soenarjo, dkk, *Al Quran dan Terjemahnya*, (Jakarta : Depag RI, 2003), hal. 413

tersebut tergantung pada guru. Media tersebut digunakan untuk membantu guru dalam mengajar.²²

Secara terperinci, media berfungsi untuk:

- a. Memperjelas konsep
- b. Menyederhanakan materi pelajaran yang kompleks
- c. Menampakdekatkan yang jauh, menampakjauhkan yang dekat
- d. Menampakbesarkan yang kecil, menampakkecilkan yang besar
- e. Mempercepatkan dan menampaklambatkan proses
- f. Menampakgerakkan yang statis, menampakstatiskan yang gerak
- g. Menampilkan suara dan warna sesuai aslinya.²³

Media pembelajaran memiliki fungsi yaitu memvisualisasikan sesuatu yang tidak dapat dilihat atau sukar dilihat sehingga nampak jelas dan dapat menimbulkan pengertian meningkatkan persepsi seseorang (R.M. Soelarko, 1995).²⁴ Terdapat enam fungsi pokok media pembelajaran dalam proses belajar mengajar antara lain:

- 1) Penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif,
- 2) Penggunaan media belajar merupakan bagian merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar,

²² Abdul Gafur, *Desain Pembelajaran: Konsep, Model, Dan Aplikasinya Dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran*,.....hal. 109

²³ *Ibid*, hal. 110

²⁴ Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember: Pustaka Abadi, 2018), hal. 10

- 3) Media belajar dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan isi pelajaran,
- 4) Media belajar dan pengajaran bukan semata-mata alat hiburan bukan sekedar pelengkap,
- 5) Media belajar dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membuat siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru dan,
- 6) Penggunaan media belajar dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

Secara khusus media pembelajaran juga memiliki fungsi dan peran sebagai berikut:

a) Menangkap Suatu Objek atau Peristiwa-peristiwa Tertentu

Peristiwa-peristiwa penting atau objek yang langka dapat diabadikan dengan foto, film, atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.

b) Memanipulasi Keadaan, Peristiwa, atau Objek Tertentu

Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan *vibalisme*. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin dapat ditampilkan di dalam kelas, atau menampilkan objek yang terlalu kecil yang sulit dilihat menggunakan mata telanjang. Untuk

memanipulasi keadaan, juga media pembelajaran dapat menampilkan suatu proses atau gerakan yang terlalu cepat yang sulit diikuti.²⁵

c) Menambah Gairah dan Motivasi Belajar Siswa

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

d) Media Pembelajaran Memiliki Nilai Praktik sebagai Berikut:

Pertama, media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa. *Kedua*, media dapat mengatasi batas ruang kelas. *Ketiga*, media dapat memungkinkan terjadi interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan. *Keempat*, media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan. *Kelima*, media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat. *Keenam*, media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk belajar dengan baik. *Ketujuh*, media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru. *Kedelapan*, media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa. *Kesembilan*, media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang kongkret sampai yang abstrak.²⁶

5. Macam-Macam Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Fiqih yang dapat diklasifikasikan berdasarkan sifatnya, kemampuan jangkauannya, cara atau teknik pemakaiannya:

a. Media dilihat dari sifatnya dapat dibagi kedalam:

²⁵ Sanjaya, *Perencanaan dan Desain*hal. 208

²⁶ *Ibid*, hal. 209-210

1. Media Auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja, atau media yang hanya memiliki unsur suara, seperti radio dan rekaman suara.
 2. Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk kedalam media ini adalah film slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis.
 3. Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media yang pertama dan kedua.²⁷
- b. Dilihat dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi kedalam:
1. Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisi. Melalui media ini siswa dapat mempelajari ha-hal atau kejadian-kejadian yang aktual secara serentak tanpa harus menggunakan ruangan khusus.
 2. Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu, seperti film slide, film, video, dan lain sebagainya.

²⁷ *Ibid*, hal.211

c. Media dilihat dari cara dan teknik pemakaiannya, dapat dibagi ke dalam:²⁸

1. Media yang diproyeksikan, seperti film, *slide*, film *strip*, transparansi, dan lain sebagainya.
2. Media yang tidak diproyeksikan, seperti gambar, foto, gambar, foto, lukisan, radio, dan lain sebagainya.

Menurut Rudy Brets dalam Sanjaya, ada 7 (tujuh) klasifikasi media, yaitu:²⁹

- a. Media audiovisual gerak, seperti: film suara, pita video, film TV.
- b. Media audiovisual diam, seperti: film rangkai suara.
- c. Audio semigerak, seperti: tulisan jauh bersuara.
- d. Media visual bergerak, seperti film: film bisu.
- e. Media visual diam, seperti: halaman cetak, foto, *microphone*, *slide* bisu.
- f. Media audio, seperti: radio, telepon, pita audio.
- g. Media cetak, seperti: buku, modul, bahan ajar mandiri.

6. Penggunaan Media Visual

a. Pengertian Media Visual

Menurut Azhar Arsyad “visual dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.”³⁰ Menurut Wina Sanjaya “media visual adalah media yang dapat

²⁸ *Ibid*, hal.211

²⁹ *Ibid*, hal. 213

³⁰ Arsyad, *Media Pembelajaran*...hal. 15

dilihat saja, tidak mengandung unsure suara”.³¹ Sedangkan menurut Munadi Yudhi “media visual adalah media yang melibatkan indra penglihatan”.³²

Media visual memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman misalnya (melalui elaborasi struktur organisasi) dan memperkuat ingatan. Media visual juga dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar menjadi efektif, media visual ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan media visual itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.³³

b. Fungsi Media Visual

Menurut Levied and Lentz yang dikutip oleh Azhar Arsyad fungsi media visual dapat dipaparkan sebagai berikut:

1) Fungsi Atensi

Media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh siswa sehingga siswa tidak memperhatikan. Media visual dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian siswa kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

2) Fungsi Afektif

³¹ Sanjaya, *Perencanaan dan Desain*,.....hal. 211

³² Munadi Yudhi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: GP Press Group, 2013), hal. 81

³³ Arsyad, *Media Pembelajaran*..., hal. 91

Media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar atau membaca teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap peserta didik.

3) Fungsi Kognitif

Media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4) Fungsi Kompensatoris

Media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali. Dengan kata lain untuk mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.³⁴

Dari kutipan di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa media visual memiliki fungsi yang sangat banyak, mulai dari membangkitkan minat siswa, membantu membentuk emosi dan sikap siswa yang positif, membantu kelancaran membaca siswa yang semua itu sudah dirinci dalam fungsi atensi, afektif, kognitif dan kompensatoris.

c. Jenis Media Visual

Media visual dapat dibedakan menjadi dua macam yaitu media visual yang tidak dapat diproyeksikan dan media visual yang dapat diproyeksikan. Jenis-jenis media visual yang tidak dapat diproyeksikan antara lain gambar mati atau gambar diam, ilustrasi, karikatur, poster, bagan, grafis, peta datar, realita dan model, dan berbagai jenis papan.

³⁴ *Ibid*, hal.16-20

Sedangkan jenis-jenis dari media visual yang diproyeksikan antara lain: *overhead projector (OHP)*, *slide*, (film bingkai), *filmstrip* (film rangkai), dan *opaque projector*.³⁵

Media visual yang penulis maksud dalam penelitian ini adalah media visual dua dimensi, yaitu media yang diproyeksikan melalui beberapa alat di atas. Yang termasuk visual dua dimensi merupakan media yang bersifat elektronik yang diproyeksikan dan terdiri dari perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

Ada beberapa jenis media visual dua dimensi, antara lain:³⁶

1) *Over Head Projector (OHP)*

Penggunaan OHP dalam dunia pendidikan mempunyai beberapa keuntungan, antara lain:

- a. Bersifat konkrit
- b. Mengatasi batas ruang dan waktu
- c. Mengatasi kelemahan-kelemahan panca indra
- d. Transparansi dapat ditulis saat OHP digunakan dan pengontrolan siswa siswi
- e. Dapat digunakan pada cahaya yang terang
- f. Lebih efektif karena informasi yang disampaikan lebih banyak dalam waktu yang relatif singkat
- g. Tidak terlalu menggunakan gerak fisik OHP dapat dihidupkan atau dimatikan

³⁵ Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta : UNS Press, 2008), hal. 7

³⁶ Arif Sardiman, dkk., *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, t.th.), hal. 64

- h. Dapat dipergunakan berulang-ulang
- i. Dapat dipindahkan dari satu kelas ke kelas lainnya

Tetapi juga memiliki kelemahan sebagai berikut:

- a. Harganya mahal
- b. Memerlukan waktu dan persiapan yang baik jika menyajikan
- c. Menuntut cara kerja yang sistematis karena transparansi itu lepas
- d. Memerlukan keterampilan khusus.³⁷

2) *Slide*

Slide (film bingkai) adalah suatu film transparansi yang berukuran 35 mm dengan bingkai 2x2 inci. Bingkai tersebut dari karton atau plastik. *Slide* adalah sebuah gambar transparan yang diproyeksikan oleh cahaya (*skinning ligh*) melalui projector. Beberapa keuntungannya:³⁸

- a. Urutan gambar (film bingkai) dapat diubah ubah sesuai dengan kebutuhan
- b. Isi pelajaran yang sama yang terdapat dalam gambar-gambar film bingkai dapat disebarakan.
- c. Gambar pada bingkai tertentu dapat ditanyangkan lebih lama dan dengan demikian dapat menarik perhatian dan

³⁷ Arif Sardiman, dkk., *Media Pendidikan...*, hal. 65

³⁸ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal.

membangun persepsi siswa yang sama terhadap konsep atau pesan yang ingin disampaikan

- d. Film bingkai dapat ditayangkan pada ruangan masih terang
- e. Film bingkai dapat menyajikan gambar dan grafik untuk berbagai bidang ilmu kepada kelompok atau perorangan dengan usia yang tiada terbatas
- f. Film bingkai dapat digunakan sendiri atau digabung dengan suara atau rekaman
- g. Film bingkai dapat menyajikan peristiwa masa lalu atau peristiwa di tempat lain.³⁹

Kelemahannya:

- a. Gambar dan grafik visual yang disajikan tidak bergerak sehingga daya tariknya tidak sekuat televisi
- b. Film bingkai terlepas-lepas (tercecer)
- c. Meskipun biaya produksi tidak terlalu mahal, film bingkai masih memerlukan biaya besar.⁴⁰

3) Bagan (*chart*)

Adalah suatu media pengajaran yang menyajikan secara diagramatik dengan menggunakan lambang-lambang visual, fungsinya yang pokok adalah menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir

³⁹ *Ibid*, hal 72

⁴⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...* hal. 47-48

penting dari suatu presentasi. Sebagai media yang baik, bagan hendaknya:

- a. Dapat dimengerti siswa
- b. Sederhana dan lugas (tidak rumit)
- c. Dapat diganti atau dirubah pada waktu-waktu tertentu.
- d. Ada beberapa jenis bagan (*chart*) antara lain bagan pohon (*tree chart*), bagan organisasi, bagan arus (*flow chart*), bagan garis waktu.⁴¹

Implementasi media visual ini guru harus dapat menunjukkan pada siswa hal-hal yang perlu diperhatikan pada waktu mempelajari gambar yang berkenaan dengan materi pembelajaran fiqh, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik. Dan sebelum menggunakannya harus memperhatikan prinsip penggunaan sebagaimana disebutkan diatas.

7. Penggunaan Media Audio

a. Pengertian Media Audio

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai media audio untuk pengajaran adalah “bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piring suara), yang dapat merangsang pikiran, perasaan,

⁴¹ *Ibid*, hal 50

perhatian, dan kemauan anak, sehingga terjadi proses belajar mengajar”.⁴²

Sedangkan menurut menurut Arief S. Sadiman media audio adalah “media untuk menyampaikan pesan yang akan disampaikan dalam bentuk berkaitan lambang-lambang auditif, baik verbal, (ke dalam kata-kata/bahasa lisan) maupun non verbal”.⁴³

Berdasarkan beberapa pandangan mengenai media audio, maka dapat dikemukakan bahwa media audio adalah media yang isi pesannya hanya diterima melalui indera pendengar saja. akan tetapi, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan anak, sehingga terjadi proses belajar mengajar. Media audio mengutamakan indera pendengaran sebagai penerima pesan atau informasi yang diwujudkan dalam lambang-lambang atau pesan auditif.

b. Ciri Ciri Media Audio

Media audio memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- 1) Dapat didengar, baik untuk individual maupun untuk kelompok (massa).
- 2) Relative mahal dibanding dengan media terdahulu karena dibutuhkan alat-alat elektronik.

⁴² Nana Sudjana & Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sinar Baru, 2013), hal. 129

⁴³ Arief S. Sadiman, *Media Pembelajaran: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: Raja Rajawali Press, 2011), hal. 49

- 3) Melalui media dengar program harus disusun sedemikian rupa, agar semua tingkat umur dan lapisan masyarakat dapat memanfaatkan dalam usaha pemerataan pendidikan.⁴⁴

c. Kelebihan media audio

Beberapa kelebihan yang dapat diambil dengan menggunakan media audio diantaranya:

- 1) Dengan menggunakan alat perekam, program audio dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan pendengaran/pemakai.
- 2) Media audio dapat melatih siswa untuk mengembangkan daya imajinasi yang abstrak.
- 3) Media audio dapat merangsang partisipasi aktif para pendengar, misalnya sambil mendengar siaran, siswa dapat melakukan kegiatan-kegiatan lain yang menunjang terhadap pencapaian tujuan.
- 4) Media audio dapat menanamkan nilai-nilai dan sikap positif terhadap para pendengar yang sulit dicapai dengan media lain.
- 5) Media audio dapat menyajikan laporan-laporan yang aktual dan orisinal yang sulit dengan menggunakan media lain.
- 6) Program audio dapat mengatasi batasan waktu serta jangkauannya yang sangat luas.⁴⁵

d. Kelemahan Media Audio

Di samping beberapa kelebihan di atas, media ini juga memiliki kelemahan sebagai berikut:

⁴⁴ Ahmad Rohani, *Media Konstruksional Edukatif*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1997), hlm. 86

⁴⁵ Sanjaya, *Perencanaan dan*hal. 216-217

- 1) Sifat komunikasinya satu arah (*one way communication*). Dengan demikian, sulit bagi pendengar untuk mendiskusikan hal-hal yang sulit dipahami. Untuk mengurangi kelemahan tersebut bisa diatasi dengan menggunakan telepon.
- 2) Media audio yang lebih banyak menggunakan suara dan bahasa verbal, hanya mungkin dipahami oleh pendengar yang mempunyai tingkat penguasaan kata dan bahasa yang baik.
- 3) Media audio hanya akan mampu melayani secara baik untuk mereka yang sudah mampu berfikir abstrak
- 4) Penyajian materi melalui media audio dapat menimbulkan verbalisme bagi pendengar.
- 5) Media audio yang menggunakan program siaran radio, biasanya dilaksanakan serempak dan terpusat, sehingga sulit untuk melakukan pengontrolan.⁴⁶

e. Macam-macam Media Audio

Media audio dapat berupa:

1) Radio

Radio merupakan media audio elektronik yang dapat menangkap suara dan gelombang tertentu, hingga informasi komunikasi dapat terjangkau oleh masyarakat dan mempunyai nilai praktik edukatif, secara formal maupun non-formal.⁴⁷

⁴⁶ *Ibid*, 217

⁴⁷ Ahmad Rohani, *Media Konstruksional Edukatif*, hal. 87

Radio merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita yang bagus dan aktual, dapat mengetahui beberapa kejadian dan peristiwa-peristiwa penting dan baru, masalah-masalah kehidupan dan sebagainya. Namun demikian, radio jika dijadikan sebagai media pembelajaran juga memiliki kelebihan dan kelemahan. Penguannya harus disesuaikan dengan keadaan materi yang akan disampaikan kepada siswa.

Beberapa keuntungan radio sebagai media penerima dan pengajaran adalah:⁴⁸

- a) Siaran dapat menjangkau pendengar dalam waktu singkat
- b) Pendengar yang tidak aktif dapat dipersiapkan (partisipasi aktif)
- c) Menambah ilmu pengetahuan, pengalaman, keterampilan, dan sebagainya
- d) Radio terjangkau harganya, bersifat ekonomis dan praktis (dibawa)
- e) Operasinya mudah, dimana saja, kemana pergi dapat informasi dan sudah memasyarakat
- f) Bersifat langsung dan *up to date*
- g) Realistis, maksudnya peristiwa atau kejadian yang disiarkan lebih riil dibandingkan dengan peristiwa atau kejadian yang sama
- h) Mengatasi ruang dan waktu, adanya sistem belajar jarak jauh
- i) Mempengaruhi emosi

⁴⁸ *Ibid*, hal. 94

- j) Otentik, siaran radio pendidikan dilakukan oleh orang-orang yang ahli dalam bidangnya serta metode penyampaiannya
- k) Dapat mengembangkan daya imajinasi yang baik untuk peserta didik
- l) Dapat merangsang partisipasi aktif peserta didik
- m) Dapat menyajikan pengalaman dunia luar dalam kelas
- n) Radio dapat membawa guru yang ahli dalam mata pelajaran tertentu di dalam kelas
- o) Pelajaran lewat radio dapat lebih bermutu, baik dari segi isi maupun metode
- p) Radio dapat menyajikan laporan *in the spot*
- q) Siaran-siaran yang actual dapat memberikan suasana kesegaran pada sebagian besar topic
- r) Mendorong orang tua peserta didik dan masyarakat untuk berpartisipasi dalam persoalan pendidikan⁴⁹

Sedangkan kelemahan-kelemahan dari media radio adalah sebagai berikut:

- a) Sifat komunikasi radio hanya satu arah (*one way communication*) disini hanya ada yang memberi dan menerima, sedangkan radio adalah pihak memberi dan siswa adalah pihak yang menerima.
- b) Program radio telah disentralisir, sehingga guru kurang dapat mempersiapkan diri bersama anak didik secara baik.⁵⁰

⁴⁹ Ahmad Rohani, *Media Konstruksional Edukatif....*, hal.95

- c) Rendahnya kemampuan memindahkan pesan-pesan yang sifatnya rumit, sebab daya tangkap pendengaran manusia lebih rendah dibanding daya penglihatannya.
- d) *Feedback* dari pendengar tak ada (tertunda).⁵¹

2) *Tape Recorder*

Tape recorder sangat efektif digunakan dalam pelajaran bahasa atau latihan membaca bahasa Arab maupun Indonesia. *Tape recorder* juga cocok digunakan pada pembelajaran Fiqh. misalnya guru merekam ucapan yang benar kemudian ditirukan siswa untuk dijadikan pedoman bagi siswa yang sedang belajar.

Tape recorder dapat digunakan untuk program instruksional. Program ini dapat direproduksi, hasilnya sewaktu-waktu akan dibutuhkan dapat diulang kembali.⁵²

Kelebihan dari *tape recorder* diantaranya sebagai berikut:

- a) Dapat membantu peserta didik dalam memahami pelajaran (memproduksi pelajaran)
- b) Pengoperasiannya lebih mudah dan telah memasyarakat
- c) Menambah motivasi belajar, punya daya pikat tersendiri
- d) Harganya terjangkau (ekonomis) tergantung model dan merknya
- e) Tugas guru semakin ringan, hanya sekali memprogram untuk selamanya.

⁵⁰ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*....hal. 85

⁵¹ Rohani, *Media Konstruksional*, hal. 96

⁵² *Ibid*, hal. 97

Sedangkan kekurangannya dari penggunaan media *tape recorder* antara lain:

- a) Guru dituntut kreatif dalam memprogram pelajaran (butuh waktu tersendiri)
- b) Memerlukan anggaran yang terencana
- c) Diperlukan keterampilan khusus dalam menentukan program pendidikan.⁵³

3) Kaset Audio

Kaset audio merupakan rekaman suara yang memberikan fasilitas program pertukaran pendidikan melalui radio. Sehingga dapat dipadukan antara program radio dengan kaset audio serta dapat dipakai sebagai kelengkapan *slide*, film-strip atau media cetak. Kaset audio mempunyai manfaat sebagai berikut:⁵⁴

- a) Rekaman dalam kaset yang merupakan komunikasi dua arah. Misalnya dalam proses belajar mengajar kaset audio dapat dihentikan untuk menjawab pertanyaan maupun diskusi serta dapat diputar kembali.
- b) Rekaman dalam kaset audio dapat mengeliminasi (mengurangi) problem jadwal waktu yang terdapat pada radio, yaitu dapat memutar rekaman sesuai dengan keinginan dan tujuan instruksional, tanpa terikat waktu.

⁵³ *Ibid*, hal.98

⁵⁴ *Ibid*, hal. 98

- c) Mengajar dengan rekaman dapat diadakan *preheard* dan penilaian, yaitu dapat mempunyai kepastian untuk memutar di dalam kelas, sehingga merasa pasti menguasai isinya.
- d) Dapat digunakan berbagai tujuan sesuai menurut kebutuhan.
- e) Rekaman dapat dibuat sendiri di sekolah dengan perkataan yang lebih sederhana.

8. Penggunaan Media Audiovisual

a. Pengertian Media Audiovisual

Menurut Sukimana media pembelajaran berbasis audiovisual merupakan "media yang digunakan untuk menyalurkan pesan lewat indera penglihatan sekaligus pendengaran (indera pandang-dengar)".⁵⁵

Media audiovisual adalah suatu alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran yang dapat dilihat, dapat didengar dan dapat dilihat dan didengar, misalnya papan tulis, buku, penggaris, ruang perpustakaan, laboratorium, ruang LKS, televisi pendidikan, radio, *tape recorder*, LCD proyektor, VCD *player*, alat peraga, gambar, kaligrafi dan sebagainya, sebagai media audiovisual atau sarana alat penunjang kelancaran mengajar guna mencapai tujuan pendidikan yang telah disusun guru sebelumnya. Sedang maksud dan tujuan penggunaan media audiovisual ialah memberikan variasi dan realitas

⁵⁵ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012), hal. 32

dalam pembelajaran sehingga lebih terwujud dan lebih terarah dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁵⁶

Media audio visual merupakan suatu jenis media pembelajaran yang mempunyai unsur suara dan gambar. Media audiovisual dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu:

- 1) Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slide*), film rangkai suara, dan cetak suara.
- 2) Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsure suara dan gambar yang bergerak seperti film suara, *vidio-cassete*, dan televisi.⁵⁷

b. Karakteristik Media Audiovisual

Teknologi audiovisual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik, untuk menyajikan pesan-pesan audiovisual. Ciri-ciri utama teknologi audiovisual yaitu:⁵⁸

- 1) Bersifat linier
- 2) Menyajikan visualisasi yang dinamis
- 3) Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya

⁵⁶ Arsyad, *Media Pembelajaran...* hal.46

⁵⁷ *Ibid*, hal. 47

⁵⁸ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011)hlm.34

- 4) Merupakan representasi fisik dari gagasan riil atau gagasan abstrak
- 5) Dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif
- 6) Umumnya berorientasi kepada guru, dengan tingkat keterlibatan interaktif siswa yang rendah

c. Fungsi Media Audiovisual

Secara umum media pembelajaran audiovisual mempunyai fungsi atau kegunaan sebagai berikut:⁵⁹

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera
- 3) Dengan menggunakan media pembelajaran audiovisual secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik
- 4) Sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap peserta didik maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya harus diatasi sendiri. apalagi bila latar belakang peserta didik atau siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran audiovisual.

⁵⁹ R. Ibrahim dan Nana Syaodih S, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1996) hlm. 113

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rifai, menjelaskan bahwa peranan media audio visual pada proses pembelajaran dapat ditempatkan sebagai:⁶⁰

- a. Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam fenomena ini media pembelajaran audiovisual digunakan guru bidang studi fiqh sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran bidang studi fiqh.
- b. Alat pengangkat/menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para siswa pada proses belajarnya. Paling tidak guru dapat menempatkan media pembelajaran audiovisual sebagai sumber pertanyaan atau stimulus belajar siswa.
- c. Sumber belajar siswa artinya media pembelajaran audiovisual berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa baik individual maupun kolektif, dan akan banyak membantu tugas guru dalam kegiatan mengajarnya.

Menurut Jerome Bruner, dikutip oleh S.Nasution, membagi media pembelajaran audiovisual menjadi empat macam fungsi yaitu:⁶¹

- a. Alat untuk menyampaikan pengalaman “*vicarious*”, yaitu menyajikan bahan-bahan kepada murid yang sekiranya tidak dapat diperoleh secara langsung, dalam hal ini media pembelajaran audio visual berarti sebagai substitusi atau pengganti pengalaman langsung.
- b. Alat model yang dapat memberikan pengertian tentang struktur atau prinsip suatu gejala, juga program yang memberikan langkah-langkah untuk memahami suatu prinsip, atau struktur pokok.
- c. Alat dramatisasi, yakni yang mendramatisasikan sejarah suatu peristiwa atau tokoh, film tentang alam dan sebagainya untuk memberikan pengertian tentang suatu ide atau gejala.
- d. Alat otomatisasi seperti “*teaching machine*” atau pelajaran berprogram, yang menyajikan suatu masalah dalam urutan yang teratur dan memberi balikan tentang respon murid.

⁶⁰ Nana Sudjana & Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran....* hal.6

⁶¹ S. Nasution, *Berbagai Pendekatan pada proses Belajar dan Mengajar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2003), hlm.15.

Berdasarkan fungsi dan peran yang sudah dipaparkan di atas media audiovisual diharapkan dapat membantu guru dalam menjelaskan materi fiqh kepada peserta didik dengan lebih mudah. Oleh sebab itu media audiovisual memiliki peranan yang sangat tinggi dalam pembelajaran, yang diharapkan guru mampu menggunakannya secara maksimal.

d. Bentuk Media Audiovisual

Media audiovisual merupakan jenis media pembelajaran yang sifatnya dapat dilihat dan didengar. Dan dalam penelitian ini peneliti hanya meneliti jenis media audiovisual gerak.

Media pembelajaran audiovisual pada proses pembelajaran antara lain:⁶²

a. Film Bersuara

Film sebagai media audiovisual adalah film yang bersuara. Film yang dimaksudkan disini adalah film sebagai alat audiovisual pembelajaran.

Ada banyak keuntungan yang dapat diperoleh dalam penggunaan film sebagai media untuk menyampaikan pelajaran terhadap anak didik, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Film dapat menggambarkan suatu proses, misalnya proses pembuatan suatu ketrampilan tangan dan sebagainya.
- 2) Dapat menimbulkan kesan ruang dan waktu

⁶² Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*...hal.95

- 3) Penggambarannya bersifat 3 dimensional
- 4) Suara yang dihasilkan dapat menimbulkan realita pada gambar dalam bentuk ekspresi murni
- 5) Dapat menyampaikan secara seseorang ahli sekaligus melihat penampilannya
- 6) Kalau film tersebut berwarna akan dapat menambah realita objek yang akan diperagakan
- 7) Dapat menggambarkan teori sains dan animasi.⁶³

Disamping keuntungan-keuntungan yang dikemukakan diatas, film juga mempunyai kekurangan sebagai berikut:⁶⁴

- 1) Film bersuara tidak dapat diselingi dengan keterangan-keterangan yang diucapkan sewaktu film diputar, penghentian pemutaran akan mengganggu konsentrasi audien
- 2) Audien tidak akan dapat mengikuti dengan baik kalau film diputar terlalu cepat
- 3) Apa yang telah lewat sulit untuk diulang kecuali memutar kembali secara keseluruhan
- 4) Biaya pembuatan dan peralatannya cukup tinggi dan mahal.

b. Televisi Pendidikan

Televisi sebenarnya sama dengan film, yakni dapat didengar dan dilihat. Media ini berperan sebagai gambar hidup dan sebagai radio yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan.⁶⁵

⁶³ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran....*hal.95

⁶⁴ *Ibid*, hal.96

Adapun televisi sebagai media pembelajaran adalah televisi pendidikan. Langkah menggunakan televisi sebagai media pembelajaran audio visual belajar mengajar di dalam kelas pada dasarnya sama seperti langkah-langkah penggunaan rekaman pada *tape recorder* yakni persiapan, pelaksanaan, dan kegiatan lanjutan.⁶⁶

Televisi sebagai media pembelajaran mengandung beberapa keuntungan antara lain :

- 1) Bersifat langsung dan nyata, serta dapat menyajikan peristiwa yang sebenarnya.
- 2) Memperluas tinjauan kelas, melintasi berbagai daerah atau berbagai negara
- 3) Dapat menciptakan kembali peristiwa masa lampau.
- 4) Dapat mempertunjukkan banyak hal dan banyak segi yang beraneka ragam
- 5) Banyak mempergunakan sumber-sumber masyarakat
- 6) Menarik minat anak,
- 7) Dapat melatih guru, baik dalam *pre-service* maupun dalam *incervice training*
- 8) Masyarakat diajak berpartisipasi dalam rangka meningkatkan perhatian mereka terhadap sekolah.⁶⁷

⁶⁵ *Ibid*, hal. 102

⁶⁶ Mulyono Sumardi, *Pedoman Pengajaran*, (Jakarta : Depag RI, 1976),hal.134

⁶⁷ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran....*hal.102

Adapaun kelemahan televisi pendidikan sebagai media pembelajaran sama halnya film sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya.

c. VCD

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, berkembang pula jenis-jenis media pembelajaran yang lebih menarik, salah satu media pembelajarannya VCD (*Vidio Compact Disk*). VCD adalah sarana menyimpan dan mencari kembali gambar.⁶⁸

Media VCD dalam pembelajaran menurut Brown adalah suatu media pada program distribusi atau produksi untuk program master yang dibuat dalam bentuk film atau video tape dan dipindahkan atau ditransfer pada disc atau potongan plastik melalui proses yang tepat, yang dibentuk seperti piringan hitam.⁶⁹

Keunggulan dari VCD sebagai media pembelajaran diantaranya adalah:⁷⁰

- 1) VCD pendidikan dapat menyajikan secara keseluruhan proses kegiatan dan rincian bahasan secara lengkap menyeluruh dan terpadu.

⁶⁸ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010) hal. 137

⁶⁹ <http://www.sarjanaku.com/2012/12/pengertian-media-vcd-dalam-pembelajaran.html>, diakses pada tanggal 03 Desember 2018 pukul. 06.47

⁷⁰ Aminuddin Rasyad, dan Darhim, *Media Pengajaran*, (Depag, 1997), hal.11

- 2) VCD dapat menimbulkan kesan yang mendalam diri kita dan kesan yang ditimbulkan mungkin sulit terlupakan dan akan menjadi daya ingatan dalam jangka waktu yang lama.
- 3) VCD dapat mengatasi ruang dan waktu, karena ia mempunyai tiga dimensi, yaitu waktu dan tempat
- 4) Suara dan gerakan yang ditampilkan adalah penggambaran kenyataan sesuai materi pokok yang disampaikan.
- 5) Secara psikologis, VCD memenuhi persyaratan pendidik, karena gambar yang ditampilkan memenuhi unsur gerak, bertukar-tukar, kontras, atau ada perbedaan antara satu sajian dengan sajian lainnya dan tidak menimbulkan kebosanan pada umumnya.

9. Penggunaan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Fiqih

Media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme. Media pembelajaran merupakan alat bantu pendengaran dan penglihatan bagio peserta didik dalam rangka memperoleh pengalaman belajar secara signifikan.⁷¹

Penggunaan media pembelajaran bukan berarti mengganti cara mengajar yang baik, melainkan untuk melengkapi dan membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, terutama pada mata pelajaran Fiqih. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan terjadi komunikasi

⁷¹ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*hal. 27

yang efektif dan siswa akan lebih mudah memahami maksud dan materi yang disampaikan guru di depan kelas, sebaliknya guru mudah mentrasfer ilmu pengetahuan kepada siswa, dengan menggunakan media pembelajaran guru lebih mudah dalam membuat contoh-contoh yang dapat membuat siswa memiliki kesamaan arti.

Hamalik yang dikutip oleh Azhar Arsyad, dalam bukunya menyatakan bahwa:⁷²

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Dalam penggunaan media hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar penggunaan media pembelajaran dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip itu menurut Brown Et Al dikutip dari buku karangan Rayandra Asyhar, secara umum prinsip penggunaan media adalah sebagai berikut:⁷³

- a. Kesesuaian
- b. Kejelasan sajian
- c. Kemudahan Akses
- d. Keterjangkauan
- e. Ketersediaan
- f. Kualitas
- g. Ada Alternatif
- h. Interaktivitas
- i. Kebaruan

⁷² Arsyad, *Media Pembelajaran...* hal.

⁷³ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2011), hlm.82-85

j. Berorientasi siswa

Sedangkan menurut Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, media pembelajaran mempunyai prinsip-prinsip penggunaannya antara lain:⁷⁴

- a. Penggunaan media pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian yang integral dari suatu sistem pengajaran dan bukan hanya sebagai alat bantu yang berfungsi sebagai tambahan yang digunakan bila dianggap perlu dan hanya dimanfaatkan sewaktu-waktu dibutuhkan.
- b. Media pengajaran hendaknya dipandang sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar mengajar.
- c. Guru hendaknya benar-benar menguasai teknik-teknik dari suatu media pengajaran yang digunakan.
- d. Guru seharusnya memperhitungkan untung ruginya pemanfaatan suatu media pengajaran.
- e. Penggunaan media pengajaran harus diorganisir secara sistematis bukan sembarang menggunakannya.
- f. Jika sekiranya pokok bahasan memerlukan lebih dari macam media, maka guru dapat memanfaatkan multimedia yang menguntungkan dan memperlancar proses pembelajaran dan juga dapat merangsang siswa dalam belajar.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media pembelajaran harus memperhatikan beberapa prinsip. Media yang digunakan dalam pembelajaran harus jelas sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa, media pembelajaran harus mudah diakses oleh siswa, sesuai dengan waktu, tempat dan situasi media pembelajaran digunakan karena media pembelajaran dapat memberikan komunikasi dua arah secara interaktif.

⁷⁴ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* ...hal. 19

B. Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqh

1. Pengertian Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqh

Dalam proses belajar mengajar, prestasi belajar yang diperoleh tiap individu berbeda. Penyebab perbedaan prestasi tersebut terdapat pada Individu subjek belajar itu sendiri dengan berbagai latar belakangnya. Hal yang mempengaruhi prestasi belajar siswa dapat berasal dari luar siswa, sehingga tidak jarang kita temui siswa yang belajar dalam satu kelas dengan guru yang sama, lingkungan yang sama, fasilitas yang sama, hasil yang dicapai tiap –tiap siswa berbeda. Prestasi belajar sebagai pembentuk tingkah laku yang meliputi tiga ranah, kognitif, afektif dan psikomotor. Dimana ranah afektif berisi hal yang berkenaan dengan minat dan sikap, kognitif mengenai aspek intelektual atau fungsi pikir, psikomotor mengenai aspek kemampuan motorik. Prestasi belajar adalah kemampuan yang sungguh-sungguh atau dapat diamati atau yang dapat diukur langsung dengan tes tertentu. Prestasi belajar dapat diungkapkan dengan perangkat tes dan hasil tes dapat memberikan informasi tentang apa yang telah dikuasai anak, serta dapat memberikan informasi kedudukan anak dibandingkan dengan anak lain dalam kelompoknya atau dalam kelasnya.⁷⁵

Prestasi belajar siswa dapat dioptimalkan dalam suatu proses belajar mengajar, bila siswa lebih berperan aktif. Permasalahan yang

⁷⁵ Sri Rumini. *Psikologi Pendidikan*. (Yogyakarta : UNY Pers, 2006) hal. 59

muncul dalam suatu proses pengajaran tidak terlepas dari pendekatan mengajar yang digunakan guru, serta peran siswa dalam proses tersebut.

Untuk mengetahui prestasi belajar siswa diperlukan sebuah penilaian. Salah satu kegunaan penilaian adalah mendorong murid belajar lebih giat. Untuk hasil belajar yang bagus diberi nilai tinggi.

Prestasi belajar dapat diartikan sebagai hasil pencapaian peserta didik dalam mengerjakan tugas atau kegiatan pembelajaran, melalui penguasaan pengetahuan atau keterampilan mata pelajaran disekolah yang biasanya ditunjukkan dengan nilai test atau angka nilai yang diberikan oleh guru.⁷⁶ Untuk lebih kongkritnya dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Prestasi belajar adalah hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik ketika mengikuti dan mengerjakan tugas pembelajaran di sekolah,
2. Prestasi belajar adalah pencapaian nilai mata pelajaran berdasarkan kemampuan peserta didik dalam aspek pengetahuan, ingatan, aplikasi, sintesis dan evaluasi,
3. Prestasi belajar adalah nilai yang dicapai oleh peserta didik melalui ulangan atau ujian yang diberikan oleh guru.⁷⁷

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan yang dimaksud prestasi dalam pelajaran Fiqh adalah hasil usaha siswa yang berhasil dicapai berupa penguasaan pengetahuan, kemampuan kebiasaan dan keterampilan serta sikap setelah mengikuti proses pembelajaran fiqh yang dapat dibuktikan dengan hasil tes atau nilai. Prestasi belajar

⁷⁶ Tulus Tu'u, *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*, (Jakarta: Gramedia Widiasarana, 2004), hlm. 47.

⁷⁷ *Ibid*, hal. 75.

merupakan suatu hal yang dibutuhkan siswa untuk mengetahui kemampuan yang diperolehnya dari suatu kegiatan yang disebut belajar.

2. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa

Prestasi belajar mempunyai hubungan erat dengan kegiatan belajar, banyak faktor yang mempengaruhi prestasi belajar baik yang berasal dari dalam individu itu sendiri maupun faktor yang berasal dari luar individu. Menurut Ngalim Purwanto, faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah:⁷⁸

a) Faktor dari dalam diri individu

Terdiri dari faktor fisiologis. Faktor fisiologis adalah kondisi jasmani dan kondisi panca indera. Sedangkan faktor psikologis yaitu bakat, minat, kecerdasan, motivasi berprestasi dan kemampuan kognitif.

b) Faktor dari luar individu

Terdiri dari faktor lingkungan dan faktor instrumental. Faktor lingkungan yaitu lingkungan sosial dan lingkungan alam. Sedangkan faktor instrumental yaitu kurikulum, bahan, guru, sarana, administrasi, dan manajemen.

C. Tinjauan Tentang Pelajaran Fiqh

1. Karakteristik Mata Pelajaran Fiqh

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagaimana tertuang dalam Permenag RI No. 2 tahun 2008 memiliki 4 sub matapelajaran diantaranya: Al-Qur'an Hadits, Aqidah Akhlak, Fiqh dan Sejarah Kebudayaan Islam. Tentunya di setiap sub-mata pelajaran ini memiliki karakteristik sendiri-sendiri. Adapun karakteristik mata pelajaran Fiqh

⁷⁸ Ngalim Purwanto. *Psikologi Pendidikan*. (Bandung , PT Remaja Rosdakarya, 2010), hal.107

diantaranya adalah mata pelajaran amaliyah (praktek). Hal ini tercermin dalam tujuan pembelajaran umum mata pelajaran ini yaitu:

- a. Kemampuan mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam dalam mengatur ketentuan dan tata cara menjalankan hubungan manusia dengan Allah yang diatur dalam Fiqih Ibadah dan hubungan manusia dengan sesama yang diatur dalam Fiqih Muamalah.
- b. Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dalam melaksanakan dan ibadah kepada Allah dan ibadah sosial.⁷⁹

Dalam buku Kurikulum Madrasah Tsanawiyah (Standar Kompetensi) milik Departemen Agama dijelaskan bahwa Mata pelajaran Fiqih di MTs memiliki fungsi untuk:

- a. Penanaman nilai-nilai dan kesadaran beribadah peserta didik kepada Allah swt.
- b. Sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.
- c. Penanaman kebiasaan melaksanakan hukum Islam di kalangan peserta didik dengan ikhlas dan perilaku yang sesuai dengan peraturan yang berlaku di madrasah dan masyarakat.
- d. Pembangunan mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui ibadah dan muamalah.
- e. Perbaikan kesalahan-kesalahan, kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan dan pelaksanaan ibadah dalam kehidupan sehari-hari.

⁷⁹ Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2008 tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah

- f. Pembekalan peserta didik untuk mendalami Fiqih atau Hukum Islam pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Ruang lingkup mata pelajaran Fiqih di MTs meliputi keserasian, keselarasan, dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah swt, hubungan manusia dengan sesama manusia, dan hubungan manusia dengan alam (selain manusia) dan lingkungannya.⁸⁰

Ilmu Fiqih menurut Muhammad Daud Ali didefinisikan sebagai: “ilmu yang bertugas menentukan dan menguraikan norma-norma hukum dasar yang terdapat dalam Al-Qur’an dan ketentuan-ketentuan umum yang terdapat dalam sunnah nabi yang direkam dalam kitab-kitab hadits”.⁸¹ Ilmu Fiqih terdiri dari dua bagian yakni Fiqih ibadah dan Fiqih Mu’amalah. Mempelajari Fiqih adalah kewajiban individual (fardhu ‘ain) karena sifat pengetahuannya yang menjadi prasyarat bagi pelaksanaan ibadah seseorang. Hal ini sesuai dengan kaidah Fiqliyyah:

مالم يتم الواجب إليه فهو واجب

“sesuatu yang diperlukan untuk sempurnanya hal yang wajib adalah juga wajib”.⁸²

Etika yang diajarkan dalam Islam terdiri dari lima norma yang biasa disebut Ahkamul Khamsah (hukum yang lima) sebagai yakni berupa kategori wajib, sunnah, mubah, makruh dan haram.

⁸⁰ Departemen Agama Republik Indonesia, Kurikulum Madrasah Tsanawiyah: *Standar Kompetensi*, (Jakarta: Depag RI, 2005), cet. ke-2, hal. 46-47

⁸¹ Muhammad Daud Ali, *Hukum Islam*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), hal. 48

⁸² Nurkholis Madjid, *Tradisi Islam*, (Jakarta: Paramadina, 1997), hal. 41

D. Penelitian Terdahulu

Sebelum adanya penelitian ini, sudah ada beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti yang membahas tentang media pembelajaran. Hasil penelitian tersebut dipaparkan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Zenia Kirana Putri yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Islam di SMAN 2 Trenggalek*”, yang dilakukan pada tahun 2018, dengan rumusan masalah (1) adakah pengaruh media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAN 2 Trenggalek? (2) adakah pengaruh media pembelajaran gambar terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAN 2 Trenggalek? (3) adakah pengaruh media pembelajaran power point terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMAN 2 Trenggalek?, dengan demikian hasil yang diperoleh adalah nilai $t_{hit} = -2,205 > t_{tabel} = -2,017$ dan taraf sig = $0,033 < 0,05$ sehingga ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media video terhadap hasil belajar, nilai $t_{hit} = -2,217 > t_{tabel} = -2,017$ dan taraf signifikan = $0,032 < 0,05$ sehingga ada pengaruh signifikan antara penggunaan media gambar dengan hasil belajar, didapat nilai $t_{hit} = 2,396 > t_{tabel} = 2,017$ dan taraf signifikan = $0,021 < 0,05$, sehingga ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media power point terhadap hasil belajar.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dyah Ayu Puspitaningtyas yang berjudul “ *Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Prestasi Belajar Siswa SDN 02 Kendalbulur Boyolangu Tuungagung Tahun Pelajaran 2015/2016*”, yang dilakukan pada tahun pelajaran 2016 dengan rumusan masalah (1) adakah pengaruh penggunaan media grafis terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SDN 02 Kendalbulur Tahun Pelajaran 2015/2016? (2) adakah pengaruh penggunaan media proyeksi terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SDN 02 Kendalbulur Tahun Pelajaran 2015/2016? (3) adakah pengaruh penggunaan kedua media (media grafis dan proyeksi) secara bersama-sama terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) SDN 02 Kendalbulur Tahun Pelajaran 2015/2016? Dengan demikian hasil yang diperoleh adalah X_1 berpengaruh terhadap Y berdasarkan analisis regresi linier berganda dengan koefisien 0,045 dengan nilai signifikansi $0,043 < 0,05$, X_2 berpengaruh terhadap Y berdasarkan analisis regresi linier berganda dengan koefisien 0,072 dan uji F X_1 dan X_2 berpengaruh terhadap Y . berdasarkan analisis regresi linier berganda diketahui bahwa koefisien regresi masing-masing bernilai positif.
3. Penelitian yang dilakukan Eka Fitri Aprillia yang berjudul “ *Pengaruh Media Pembelajaran Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran PAI di SMA Islam Soerjo Alam Ngajum Malang*”, yang dilakukan pada tahun 2015, dengan rumusan masalah (1) bagaimana

penerapan media pembelajaran audio-visual terhadap hasil belajar siswa kelas X pada mata pelajaran PAI di SMA Islam Soerjo Alam Ngajum? (2) apakah ada pengaruh media pembelajaran audio-visual terhadap hasil belajar siswa kelas X di SMA Islam Soerjo Alam Ngajum?, dengan demikian hasil yang diperoleh adalah penerapan media pembelajaran audio-visual pada hasil belajar siswa kelas XA di SMA Islam Soerjo Alam Ngajum adalah sedang sebesar 56,2%, artinya dalam proses belajar mengajar Pendidikan Agama Islam siswa antusias menerapkan media pembelajaran audiovisual. Dengan menggunakan chi kuadrat dengan taraf signifikansi 5% $X^2_{hit} = 7,626$ lebih besar dari X^2 tabel ($X^2 = 5,4491$), disimpulkan ada pengaruh yang signifikan.

Tabel 2.1 Penelitian Tedahulu

No.	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Metode	Temuan
1.	Zenia Kirana Putri yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Islam di SMAN 2 Trenggalek”. (2018)	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. - Variabel bebas X_1, X_2, X_3 dan variabel terikat Y. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media video terhadap hasil belajar, dengan taraf signifikan taraf sig = $0,033 < 0,05$ - Ada pengaruh signifikan antara penggunaan media gambar dengan hasil belajar, taraf signifikan = $0,032 < 0,05$ - Ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan media

			power point terhadap hasil belajar, taraf signifikan = $0,021 < 0,05$
2.	Dyah Ayu Puspitaningtyas yang berjudul “ <i>Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Prestasi Belajar Siswa SDN 02 Kendalbulur Boyolangu Tuungagung Tahun Pelajaran 2015/2016</i> ”. (2016)	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan pendekatan kuantitatif dengan pola penelitian kuantitatif dan penelitian korelatif - Variabel bebas X_1, X_2, X_3 dan variabel terikat Y. 	<ul style="list-style-type: none"> - X_1 berpengaruh terhadap Y dengan nilai signifikansi $0,043 < 0,05$ - X_2 berpengaruh terhadap Y dengan nilai signifikansi dengan nilai koefisien $0,072$ - Dengan uji F, X_1 dan X_2 berpengaruh terhadap Y
3.	Eka Fitri Aprillia yang berjudul “ <i>Pengaruh Media Pembelajaran Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran PAI di SMA Islam Soerjo Alam Ngajum Malang</i> ”. (2015)	<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan metode pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen - Variabel bebas X dan Variabel terikat Y. 	<ul style="list-style-type: none"> - Penerapan media pembelajaran audio-visual pada hasil belajar siswa kelas XA di SMA Islam Soerjo Alam Ngajum adalah sedang sebesar $56,2\%$ - Ada pengaruh yang signifikan dengan taraf signifikansi 5% $X^2_{hit} = 7,626$ lebih besar dari X^2 tabel ($X^2 = 5,4491$)

Tabel 2.2 Posisi Peneliti

No.	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Metode
1.	Marcella Ami	Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata	- Menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dan

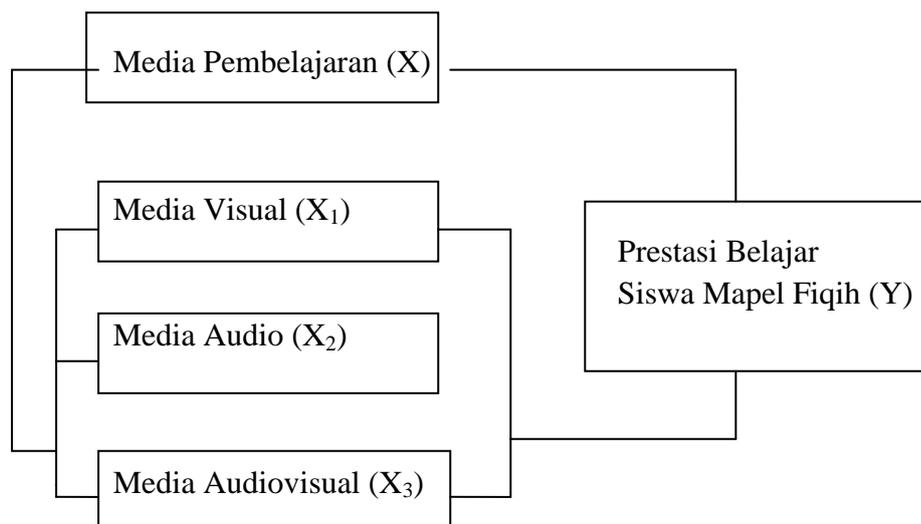
		Pelajaran Fiqh Kelas VII Di Madrasah Tsanawiyah Aswaja Tunggangri Tulungagung.	jenis penelitian korelasional. - Variabel bebas X_1 , X_2 , X_3 dan variabel terikat Y.
--	--	---	---

E. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir penelitian adalah argumentasi dalam merumuskan hipotesis yang merupakan jawaban bersifat sementara terhadap masalah yang diajukan. Kerangka berfikir juga merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting.

Kerangka teoritik penelitian digambarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut:

Gambar 2.3 Kerangka Berfikir



Prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa macam media pembelajaran. Dalam penelitian ini, yang menjadi hubungan dari penggunaan media pembelajaran terhadap prestasi belajar adalah media visual, media audio, dan media audiovisual.

Penggunaan media pembelajaran oleh guru diharapkan terjadi komunikasi yang efektif dan siswa lebih mudah memahami isi materi yang disampaikan guru di depan kelas, dengan artian memudahkan mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa, dengan perpaduan penjelasan dengan media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas akan terjadi proses pemahaman siswa yang maksimal terhadap pelajaran yang disampaikan dengan waktu yang efisien. Proses pemahaman yang mudah dan maksimal ini, akan berimbas pada prestasi belajar Fiqih siswa yang maksimal pula.

Hal yang penting dalam penggunaan media pembelajaran itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa, serta siswa dapat ikut berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu perlu dirancang dan dikembangkan oleh pihak guru baik lewat lingkungan pengajaran yang interaktif yang dapat menjawab dan memenuhi kebutuhan individu.