

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah media pembelajaran merupakan rangkaian dari dua kata yaitu media dan pembelajaran yang dapat diuraikan sebagai berikut:

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab media adalah perantara (wasail) atau pengantar pesan dan pengirim kepada penerima pesan.¹ Sedangkan dalam kamus bahasa Indonesia media berarti alat, sarana, penghubung informasi.²

Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi dan Komunikasi Pendidikan (Association of Education and Communication Technology/ AECT) di Amerika, membatasi media sebagai pesan/ informasi. Gagne mengatakan bahwa: “Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar”. Briggs berpendapat bahwa: “Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar”.³ Sedangkan Oemar Hamalik mendefinisikan: “Media sebagai teknis yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam pembelajaran”.⁴

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 3

² Petersalim dan Yenny Salim, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*. (Jakarta: Modern English Frees, 1991), hlm. 954

³ Arief S. Sadiman, dll., *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), hlm. 6

⁴ Fatah Syukur, *Teknologi Pendidikan*, (Semarang: Rasail, 2002), hlm. 125

Dari berbagai pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat, serta memudahkan proses belajar mengajar agar tercapai tujuan pengajaran secara efektif dan efisien.

Sedangkan pembelajaran dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.⁵ Prawiladilaga dan Siregar mengemukakan bahwa: “Pembelajaran adalah upaya menciptakan kondisi dengan sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah (*facilitated*) pencapaiannya”.⁶ Gagne mendefinisikan “Pembelajaran sebagai seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar yang sifatnya internal”.⁷ Kunandar mengatakan bahwa: “Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadinya perubahan perilaku kearah yang lebih baik”.⁸

Dari beberapa pengertian tersebut dapat dipahami bahwasanya pembelajaran adalah proses dalam upaya menciptakan kondisi belajar sehingga terjadi perubahan perilaku yang lebih baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan mudah.

Dari pengertian media dan pembelajaran diatas, diperoleh suatu gambaran media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat sebagai upaya menciptakan kondisi belajar yang efektif dan efisien agar tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan mudah.

⁵ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. (Jakarta: Balai Pustaka, 1999), hlm. 15

⁶ Dewi Salma Prawiradilaga dan Eveline Siregar, *Mozaik Teknologi Pendidikan*. (Jakarta: Prenada Media, 2004), hlm. 4

⁷ Margaret E. Bell, *Belajar dan Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Raja Grafindp Persada, 1994), hlm. 207

⁸ Kunandar, *Guru Professional KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), hlm 287

2. Fungsi Media Pembelajaran

Keefektifan proses belajar mengajar sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, dimana pemilihan metode tertentu akan berpengaruh terhadap jenis media yang digunakan. Dalam arti bahwa harus ada kesesuaian diantara keduanya untuk mewujudkan tujuan pembelajaran. Walaupun ada hal-hal lain yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media, seperti konteks pembelajaran, karakteristik belajar, dan tugas atau respon yang diharapkan dari murid.⁹ Dengan demikian, penataan pembelajaran yang dilakukan oleh seorang pengajar dipengaruhi oleh peran media yang digunakan.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis terhadap siswa. Selanjutnya diungkapkan bahwa penggunaan media pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi pesan dan isi pembelajaran saat itu. Kehadiran media dalam pembelajaran juga dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, penyajian data/informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Jadi dalam hal ini dikatakan bahwa fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.

Diperjelas lagi dengan pendapatnya Usman dan Asnawir bahwa media pembelajaran berfungsi:

- 1). Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan membantu memudahkan mengajar bagi guru.

⁹ A. Arsyad, *Media....* hlm. 41

- 2). Memberikan pengalaman lebih nyata (yang abstrak dapat menjadi konkrit).
- 3) Menarik perhatian siswa lebih besar (jalanya pelajaran tidak membosankan).
- 4) Semua indera murid dapat diaktifkan. Kelemahan suatu indera dapat diimbangi oleh kekuatan indera lainnya.
- 5) Lebih menarik perhatian dan minat murid dalam belajar.
- 6) Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.¹⁰

Sedangkan menurut Sudjana dan Rivai, fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang digunakan guru. Melalui penggunaan media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa.¹¹

3. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam bukunya Asyar Arsyad mengemukakan bahwa manfaat media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses hasil belajar
- b. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan motivasi belajar, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya
- c. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.

¹⁰ M. Basyirudin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Citra Utama, 2002), hlm. 24- 25

¹¹Nana Sudjana dan Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2002), hlm. 7

- d. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karyawisata, kunjungan ke museum atau kebun binatang.¹²

Sedangkan manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dyton mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bagian integral pengajaran di kelas sebagai berikut:

- 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. Dengan penyajian melalui media, siswa menerima pesan yang sama meskipun para guru menafsirkan isi pelajaran dengan cara yang berbeda- beda.
- 2) Pengajaran bisa lebih menarik. Media dapat diasosiasikan sebagai penarik perhatian dan membuat siswa tetap terjaga dan memperhatikan.
- 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip- prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik dan penguatan.
- 4) Lama waktu pengajaran yang diperlukan dapat dipersingkat.
- 5) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilaman integrasi kata dan gambar sebagai media pengajaran dapat mengkomunikasikan elemen- elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasi dengan baik, spesifik dan jelas.
- 6) Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditngkatkan.
- 7) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.¹³

¹² Azhar Arsyad, *Media...*, hlm. 26

¹³ *Ibid.*, hlm. 22- 23

Nana Sudjana menyatakan bahwa keuntungan menggunakan media komputer dalam pembelajaran adalah:

- 1) Cara kerja baru dengan komputer akan membangkitkan motivasi belajar siswa
- 2) Warna, music dan grafis animasi dapat memberikan kesan realisme
- 3) Kemampuan memori memungkinkan penampilan siswa yang telah lampau dapat direkam dan dipakai pada saat yang dikehendaki.¹⁴

4. Prinsip Pemanfaatan Media Pembelajaran

Media pengajaran digunakan dalam rangka upaya peningkatan atau mempertinggi mutu proses kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu harus diperhatikan prinsip-prinsip penggunaannya yang antara lain:

- 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

¹⁴ Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar harapan, 1997) hlm. 102

- f. Jika sekiranya suatu pokok bahasa memerlukan lebih dari macam media, maka guru dapat memanfaatkan multi media yang digunakan dan memperlancar proses belajar mengajar dan juga dapat merangsang siswa dalam belajar.¹⁵

B. Macromedia Flash

1. Pengertian

Macam-macam software yang biasa digunakan sebagai media pembelajaran seperti contohnya *Corel Draw*, *Microsoft Office Power Point*, *Macromedia Flash*, dan lain-lain. Penggunaan software dalam media pembelajaran didalam kelas disesuaikan dengan kebutuhan dan sasaran pengguna media tersebut. *Macromedia Flash* yang sekarang menjadi *Adobe Flash* adalah *software* (perangkat lunak) komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe System*. *Macromedia Flash* digunakan dalam pembuatan animasi ataupun vector. *Macromedia Flash* dirilis oleh *Macromedia* sebelum tahun 2005. *Macromedia Flash* 1.0 diluncurkan pada tahun 1996 saat *Macromedia* membeli program animasi vector bernama *Future Splash*. *Macromedia Flash* 8 adalah versi terakhir yang diluncurkan dipasaran menggunakan nama *Macromedia*. *Software* ini merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain, dan membuat perangkat presentasi, publikasi atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunanya. Dengan *Macromedia Flash* proyek yang dikerjakan dapat berupa teks, gambar, animasi, video atau efek-efek lainnya. *Macromedia Flash* 8 diproduksi oleh *Macromedia Corporation*, sebuah perusahaan pengembang perangkat lunak dalam bidang animasi, pengembangan sistem web dan multimedia. *Adobe System* mengakui sisi *Macromedia* dan seluruh produknya, sehingga nama *Macromedia Flash* berubah menjadi *Adobe Flash*. *Macromedia Flash* 8 merupakan program untuk membuat animasi dan aplikasi web. *Macromedia Flash* juga banyak digunakan untuk membuat

¹⁵ Asnawir & Bsyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hlm. 19

animasi, game, kartun, dan aplikasi multimedia interaktif seperti tutorial. Kemampuan unggul yang dimiliki *Macromedia Flash* ini yaitu dapat menampilkan multimedia, gabungan antara grafis, animasi, suara serta interaktivitas user. Berikut adalah sembilan bagian pokok area kerja *Macromedia Flash 8*:

a). Menu

Berisi kumpulan instruksi atau perintah-perintah yang digunakan dalam *Macromedia Flash 8*. Terdiri dari menu *File, Edit, View, Insert, Modify, Text, Control, Window, Help*.

b). *Stage*

Stage adalah layer (document dalam word) yang dipergunakan sebagai tempat meletakkan objek-objek dalam *Flash*

c). *Toolbox*

Toolbox berisi alat bantu/kerja yang digunakan untuk membuat, menggambar, memilih, menulis, memanipulasi objek atau isi, memberi warna yang terdapat dalam *stage* dan *timeline*. Juga dapat dipergunakan untuk menghapus, memperbesar/memperkecil maupun memilih objek. Alat-alat yang terdapat dalam *toolbox* adalah:

Arrow tool : memilih dan memindahkan objek.

Subselect tool : memilih titik-titik pada suatu objek atau garis.

Line tool : membuat garis.

Lasso tool : memilih sebagian dari objek atau bagian tertentu dari obyek.

Pen tool : menggambar garis-garis lurus maupun garis kurva.

Text tool : menulis teks.

Oval tool : membuat lingkaran.

Rectangle tool : membuat persegi maupun persegi panjang.

Pencil tool : menggambar garis-garis bebas, seperti menggunakan pensil biasa.

Brush tool : berfungsi seperti kuas untuk mengecat mewarnai suatu objek.

Fill Transform tool : mengatur ukuran, tengah, arah dari warna gradasi atau bidang suatu objek.

Free Transform tool : mengubah dan memodifikasi bentuk dari objek yang dibuat dapat berupa memperbesar, memperkecil ukuran objek.

Ink Bottle tool : menambah, memberi dan mengubah warna pada garis dipinggir suatu objek (*Stroke*).

Paint bucket tool : menambah, memberi, mengubah warna pada bidang objek yang dibuat.

Eyedropper tool : mengidentifikasi warna atau garis dalam suatu objek.

Eraser tool : menghapus area yang tidak diinginkan dari suatu objek.

d). *Timeline*

Timeline merupakan tempat dimana animasi objek dijalankan. *Timeline* berisi frame-frame yang berfungsi untuk mengontrol objek (menentukan kapan dimunculkan atau dihilangkan) yang dibuat dalam stage atau layer yang akan dibuat animasinya.

Bagian-bagian utama dari *timeline* adalah sebagai berikut:

(1) *Frame*

Frame merupakan bagian-bagian dari movie yang akan dijalankan secara bergantian. *Frame* juga sering digunakan sebagai pengontrol jalannya animasi.

(2) *Layer*

Layer merupakan bagian-bagian yang berfungsi sebagai pemisah antara objek satu dengan objek yang lainnya. Urutan posisi layer menentukan tampilan masing-masing layer tersebut yang akan dijalankan secara bersamaan.

(3) *Play Head*

Play head berguna untuk menunjuk posisi frame yang sedang berlangsung animasinya.

e). *Action*

Action berfungsi untuk memberikan aksi atau kerja terhadap suatu objek. Bahasa yang dipakai pada action ini yaitu menggunakan bahasa pemrograman *Action Script*. Berikut ini adalah *action* pada *Macromedia Flash 8*:

f). *Color*

Color adalah suatu panel yang berfungsi untuk mengatur pewarnaan suatu objek secara mendetail. Ada dua sub panel, yaitu: *color mixer* dan *color swatches*. Dalam *color mixer* terdapat tiga jenis penggunaan warna, yaitu: *solid*, *linear*, *radial*. Ketiga jenis warna itu dapat diubah-ubah sesuai keinginan.

g). *Properties Inspector*

Properties Inspector ini terdapat tiga bagian yaitu: *Properties*, *Filters*, dan *Parameters*. Panel-panel ini berguna untuk mengatur ukuran background, kecepatan animasi dan lain-lain.

h). *Library*

Library berfungsi sebagai tempat penyimpanan suatu objek yang telah dibuat di dalam *stage*, objek itu dapat berupa gambar, tombol, movie clip, dan suara. *Library* ini juga dapat meng-import objek dari luar *stage*.

i). *Align, Info dan Transform Panel*

Align, Info dan Transform Panel ini berfungsi untuk mengatur posisi suatu objek di dalam *stage*, contohnya jika ingin objek diletakkan ditengah, dipinggir dan lain -lain. Dengan menggunakan *transform*, objek dapat diputar sesuai keinginan kita.

2. Kelebihan dan Kekurangan *Macromedia Flash*

Sebagai sebuah media pendidikan, *Macromedia Flash* tentunya memiliki kelebihan dan kekurangannya sendiri. *Macromedia Flash* sebagai sebuah media pembelajaran berbasis multimedia mempunyai kelebihan dari presentasi multimedia lain sebagai berikut:

- a). Mudah di akses, presentasi *flash* dapat dibuka dengan menggunakan program web browser yang ada. Misalnya *Internet Explorer, Mozilla, Netscape, Safari, Opera*, atau lainnya, karena hampir semua browser telah terpasang *Flash plug-in*.
- b). Kompatibilitas, dengan hanya menggunakan format *flash*, berarti setiap orang yang menggunakan sistem operasi seperti *Mac, Linux, Solaris, HP, SGI workstations*, bahkan *PDA's (PocketPCs/Windows Mobile and PalmOS)*, atau *blackberry* bisa membuka file presentasi tersebut.
- c). Dapat mengurai ukuran dokumen, presentasi *flash* relatif berukuran lebih kecil, seringkali malah 10 kali lebih kecil daripada presentasi berbasis *Microsoft PowerPoint*.

- d). Bisa bersuara, dokumen *flash* juga dapat digabungkan dengan suara termasuk musik dan suara (*voice-overs*).
- e). Resolusi tampilan, dokumen *flash* dapat dijalankan dengan tanpa harus ditentukan resolusinya. Jadi bisa dijalankan dengan beragam resolusi tampilan.
- f). Pengaturan interaksi, dokumen *flash* memiliki pengaturan sendiri yang telah terpasang seperti menjalankan (*playback*), berhenti (*stop*), berhenti sementara (*pause*) dan mengulang (*rewind*) presentasi.
- g). Lebih aman, dengan format *flash*, maka tidak semua orang dengan mudah mengubah isi presentasi.

Macromedia Flash sebagai alternatif media pembelajaran memiliki keterbatasan sebagai berikut:

- a). Diperlukan "usaha" lebih untuk membuat presentasi *flash*. Tidak semudah membuat presentasi pada *power point*, membuat presentasi flash lebih rumit.
- b). Karena banyaknya versi *flash*, mungkin akan mengalami kesulitan dalam mempublish *flash*.
- c). *GUI (Graphical User Interface)* atau tampilan muka dari program flash yang tidak standar dapat membingungkan user pemula.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa *macromedia flash* mempunyai beberapa kelebihan diantaranya, Gambar *flash* tidak dapat pecah meskipun dizoom beberapa kali karena gambar *flash* bersifat gambar vektor. Dengan demikian siswa dapat memperjelas pesan yang didapatkan siswa akan semakin konkret agar tidak terlalu verbalistis dan siswa akan lebih interaksi langsung dengan sumber belajar. Dan penggunaan *macromedia* juga mempunyai beberapa kekurangan yang diantaranya adalah menunya tidak *user friendly* (tidak bersahabat) yaitu

yang menunya sulit digunakan bagi pemula yang baru mengenal aplikasi *macromedia flash* untuk dapat menggunakannya maka harus banyak referensi tutorial bagaimana cara menggunakan *macromedia flash* serta harus mempunyai aplikasi dari *macromedia flash* itu sendiri.

3. **Persiapan Penggunaan *Macromedia Flash***

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Banyak sekali macam-macam dari media pembelajaran, yang mana pada masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Melihat beraneka ragamnya media dalam proses pembelajaran, maka perlu adanya perencanaan media yang akan digunakan dengan cara memilih media yang tepat dan cermat agar dapat digunakan secara tepat guna.

Terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, ketepatan, kondisi siswa, ketersediaan perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) mutu teknis dan biaya. Oleh sebab itu beberapa pertimbangan yang perlu diperhatikan antara lain:

- a) Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Masalah tujuan pembelajaran ini merupakan komponen yang utama yang harus diperhatikan dalam memilih media. Dalam penetapan media harus jelas dan operasional, spesifik, dan benar-benar tergambar dalam bentuk perilaku (behavior).
- b) Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.
- c) Kondisi audien (siswa) dari segi subyek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak. Faktor umur, intelegensi, latar pendidikan, budaya, dan

lingkungan anak menjadi titik perhatian dan pertimbangan dalam memilih media pengajaran.

- d) Ketersediaan media di sekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru. Seringkali suatu media dianggap tepat untuk digunakan di kelas akan tetapi di sekolah tersebut tidak tersedia media atau peralatan yang diperlukan, sedangkan untuk mendisain atau merencanakan suatu media yang dikehendaki tersebut tidak mungkin dilakukan oleh guru.
- e) Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada audien (siswa) secara tepat dan berhasil guna, dengan kata lain tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal.
- f) Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai. Pemanfaatan media yang sederhana mungkin lebih menguntungkan dari pada menggunakan media yang canggih (teknologi tinggi) bila mana hasil yang dicapai tidak seimbang dengan dana yang dikeluarkan.

Sedangkan dalam buku Ashar menyatakan kriteria pemilihan media sebagai berikut:

- a). Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua atau tiga ranah kognitif afektif dan psikomotor.
- b). Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
- c). Praktis, luwes dan bertahan. Jika tidak tersedia, waktu, dana atau sumber dana lainnya, untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan. Media yang mahal dan memakan waktu yang lama untuk memproduksinya bukanlah jaminan sebagai media yang

terbaik. Kriteria ini menuntun para guru atau instruktur untuk memilih media yang ada, mudah diperoleh atau mudah dibuat sendiri oleh guru.

d). Guru terampil menggunakannya. Ini merupakan salah satu kriteria. Apapun media itu, guru harus mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran. Nilai dan manfaat amat ditentukan oleh guru yang menggunakannya.

e). Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan, ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang maupun kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang maupun kelompok kecil atau perorangan.

f) Mutu teknis Pengembangan visual baik gambar atau fotografi harus memenuhi persyaratan teknis tertentu, misalnya visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.¹⁶

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa sebelum menggunakan media pembelajaran hendaknya terlebih dahulu adanya perencanaan penggunaan media. Perencanaan ini berkaitan dengan kegiatan yang akan dilakukan, mengingat perencanaan merupakan suatu proses untuk menentukan terlaksananya kegiatan dan mengidentifikasi prasyarat yang diperlukan dengan cara yang paling efektif dan efisien. Salah satunya yaitu dengan memilih media yang tepat dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan, harus sesuai dan tepat dengan tujuan yang akan dicapai, dan paling penting guru juga harus terampil dalam menggunakannya.

¹⁶ Azhar Arsyad, *Media...*, hlm. 31

Dalam perencanaan *macromedia flash* perlu mengetahui karakteristik media yang akan digunakan tersebut. Menurut Sadiman,dkk. mengemukakan bahwa ditinjau dari kesiapan pengadaannya, media dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu: (a) Media jadi, karena sudah merupakan komoditi perdagangan yang erdapat dipasaran luar dalam keadaan siap jadi (media by utilitation); (b) media rancangan, yang perlu dirancang dan disiapkan secara khusus untuk maksud dan tujuan pembelajaran tertentu (media by desaigs).¹⁷

Dari pernyataan di atas dapat dikategorikan bahwa *macromedia flash* merupakan media rancangan yang mana di dalam penggunaannya sangat diperlukan perancangan khusus dan didesain sedemikian rupa agar dapat dimanfaatkan. perangkat keras (hardware) yang difungsikan dalam mengispirasikan media tersebut adalah menggunakan satu unit komputer lengkap.

C. Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Untuk memberikan pengertian tentang hasil belajar maka akan diuraikan terlebih dahulu dari segi bahasa. Pengertian ini terdiri dari dua kata ‘hasil’ dan ‘belajar’. Dalam KBBI hasil memiliki beberapa arti: 1) Sesuatu yang diadakan oleh usaha, 2) pendapatan; perolehan; buah. Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.¹⁸

Secara umum Abdurrahman menjelaskan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. menurutnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah

¹⁷ Arief S. Sadiman, dkk. *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2009), hlm 157

¹⁸ Tim Penyusun Pusat Bahasa (Mendikbud), *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, Ed. 3, cet. 4, 2007), hlm. 408 & 121.

berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.¹⁹

Adapun yang dimaksud dengan belajar Menurut Usman adalah “Perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan”.²⁰

Lebih luas lagi Subrata mendefinisikan belajar adalah “(1) membawa kepada perubahan, (2) Bahwa perubahan itu pada pokoknya adalah didaptkannya kecakapan baru, (3) Bahwa perubahan itu terjadi karena usaha dengan sengaja”.²¹ Dari beberapa defenisi di atas terlihat para ahli menggunakan istilah “perubahan” yang berarti setelah seseorang belajar akan mengalami perubahan.

Untuk lebih memperjelas Mardianto memberikan kesimpulan tentang pengertian belajar:

- a. Belajar adalah suatu usaha, yang berarti perbuatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh, sistematis, dengan mendayagunakan semua potensi yang dimiliki, baik fisik maupun mental
- b. Belajar bertujuan untuk mengadakan perubahan di dalam diri antara lain perubahan tingkah laku diharapkan kearah positif dan kedepan.
- c. Belajar juga bertujuan untuk mengadakan perubahan sikap, dari sikap negatif menjadi positif, dari sikap tidak hormat menjadi hormat dan lain sebagainya.
- d. Belajar juga bertujuan mengadakan perubahan kebiasaan dari kebiasaan buruk, menjadi kebiasaan baik. Kebiasaan buruk yang dirubah tersebut untuk menjadi bekal hidup seseorang agar ia dapat

¹⁹ Mulyono Abdurrahman, *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 1999), hlm. 38.

²⁰ Muhammad Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2000), hlm. 5.

²¹ Sumadi Surya Subrata, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Raja Grafindo Persada: 1995), hlm. 249.

- membedakan mana yang dianggap baik di tengah-tengah masyarakat untuk dihindari dan mana pula yang harus dipelihara.
- e. Belajar bertujuan mengadakan perubahan pengetahuan tentang berbagai bidang ilmu, misalnya tidak tahu membaca menjadi tahu membaca, tidak dapat menulis jadi dapat menulis. Tidak dapat berhitung menjadi tahu berhitung dan lain sebagainya.
 - f. Belajar dapat mengadakan perubahan dalam hal keterampilan, misalnya keterampilan bidang olah raga, bidang kesenian, bidang tekhnik dan sebagainya.²²

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan keterampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya.²³ Hasil belajar merupakan salah satu indikator dari proses belajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah mengalami aktivitas belajar.²⁴ Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran setelah mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, atau keberhasilan yang dicapai seorang peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dengan bentuk angka, huruf, atau

²² Mardianto, *Psikologi Pendidikan*, (Medan: Perdana Publishing, 2012), hlm. 39-40.

²³ M. Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002), hlm. 82.

²⁴ Catharina Tri Anni, *Psikologi Belajar* (Semarang: IKIP Semarang Press, 2004), hlm. 4

simbol tertentu yang disepakati oleh pihak penyelenggara pendidikan.²⁵

Dari beberapa teori di atas tentang pengertian hasil belajar, maka hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar (perubahan tingkah laku: kognitif, afektif dan psikomotorik) setelah selesai melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash* dalam pelajaran fiqih.

2. Jenis Hasil Belajar

Menurut Syaiful Bahri Djamarah, “prestasi adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, atau diciptakan secara individu maupun secara kelompok”²⁶ Pendapat ini berarti prestasi tidak akan pernah dihasilkan apabila seseorang tidak melakukan kegiatan. Hasil belajar atau prestasi belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Oleh karena itu prestasi belajar bukan ukuran, tetapi dapat diukur setelah melakukan kegiatan belajar. Keberhasilan seseorang dalam mengikuti program pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar seseorang tersebut. Menurut Gagne, “prestasi belajar dapat dikelompokkan ke dalam 5 (lima) kategori yaitu :

- a. Keterampilan intelektual (intellectual skills). Belajar keterampilan intelektual berarti belajar bagaimana melakukan sesuatu secara intelektual. Ada enam jenis keterampilan intelektual antara lain:
 - 1) Diskriminasi-diskriminasi, yaitu kemampuan membuat respons yang berbeda terhadap stimulus yang berbeda pula
 - 2) Konsep-konsep konkret, yaitu kemampuan mengidentifikasi ciri-ciri atau atribut-atribut suatu objek
 - 3) Konsep-konsep terdefinisi, yaitu kemampuan memberikan makna terhadap sekelompok objekobjek, kejadian-kejadian, atau hubungan-hubungan

²⁵ Dimiyati dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, cet. 3, 2006), hlm. 3

²⁶ Syamsul Bahri Djamarah, *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1994), hlm. 35

- 4) Aturan-aturan, yaitu kemampuan merespons hubungan-hubungan antara objek-objek dan kejadian-kejadian
- 5) Aturan tingkat tinggi, yaitu kemampuan merespons hubungan-hubungan antara objek-objek dan kejadian-kejadian secara lebih kompleks
- 6) Memecahkan masalah, yaitu kemampuan memecahkan masalah yang biasanya melibatkan aturan-aturan tingkat tinggi.

b. Strategi-strategi kognitif (cognitive strategies).

Strategi-strategi ini merupakan kemampuan yang mengarahkan perilaku belajar, mengingat, dan berpikir seseorang. Ada lima jenis strategi-strategi kognitif diantaranya :

- 1) Strategi-strategi menghafal, yaitu strategi belajar yang dilakukan dengan cara menghafal ide-ide dari sebuah teks
- 2) Strategi-strategi elaborasi, yaitu strategi belajar dengan cara mengaitkan materi yang dipelajari dengan materi lain yang relevan
- 3) Strategi-strategi pengaturan, yaitu strategi belajar yang dilakukan dengan cara mengelompokkan konsep-konsep agar menjadi kategori-kategori yang bermakna
- 4) Strategi-strategi pemantauan pemahaman, yaitu strategis belajar yang dilakukan dengan cara memantau proses-proses belajar yang sedang dilakukan
- 5) Strategi –strategi afektif, yaitu strategi belajar yang dilakukan dengan cara memusatkan dan mempertahankan perhatian.

c. Informasi verbal (verbal information). Belajar informasi verbal adalah belajar untuk mengetahui apa yang dipelajari baik yang berbentuk nama-nama objek, fakta-fakta, maupun pengetahuan yang telah disusun dengan baik.

- d. Keterampilan motor (motor skills). Kemahiran ini merupakan kemampuan siswa untuk melakukan sesuatu dengan menggunakan mekanisme otot yang dimiliki.
- e. Sikap (attitudes). Sikap merupakan kemampuan mereaksi secara positif atau negative terhadap orang, sesuatu, dan situasi.

3. Faktor Penghambat Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, faktor berarti bilangan yang merupakan bagian dari hasil perbanyakan atau keadaan atau peristiwa yang mempengaruhi terjadinya suatu peristiwa. Dalam pengelolaan pelaksanaan kelas akan ditemui berbagai faktor penghambat. Hambatan tersebut bisa datang dari guru sendiri, dari siswa, lingkungan keluarga ataupun faktor fasilitas.²⁷ Guru sebagai pendidik tentu mempunyai banyak kekurangan. Kekurangan tersebut dapat menjadi penghambat dalam proses pembelajaran. Kekurang-sadaran siswa dalam memenuhi tugas dan haknya sebagai anggota kelas atau suatu sekolah dapat menjadi faktor utama penghambat di kelas. Oleh sebab itu, diperlukan kesadaran yang tinggi dari siswa akan hak serta kewajibannya dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

4. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Istilah pembelajaran di sekolah sering diartikan sama dengan belajar dan mengajar. Mengajar dan pembelajaran terjadi secara bersamaan. Belajar dapat dilakukan tanpa guru, sedangkan mengajar harus terdapat interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Menurut teori Behavioristik,

“Belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Seseorang

²⁷ Nawawi, H. *Organisasi Sekolah dan Pengelolaan Kelas*, (Jakarta: Tema baru, 1989), hlm. 130

dianggap telah belajar sesuatu jika ia mampu menunjukkan perubahan tingkah lakunya”.²⁸

Istilah pembelajaran menurut Muhibbin diartikan dengan proses belajar.²⁹ Proses adalah kata yang berasal dari bahasa Latin *processus* yang berarti “berjalan ke depan”. Proses berarti cara-cara atau langkah-langkah khusus yang denganya beberapa perubahan ditimbulkan hingga tercapainya hasil-hasil tertentu. Kata ini mempunyai konotasi urutan langkah atau kemajuan yang mengarah pada suatu sasaran atau tujuan. Dari berbagai pendapat yang berbeda tentang arti belajar, beberapa ahli pendidikan menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang relatif menetap, baik yang dapat diamati maupun diamati secara langsung, yang terjadi sebagai suatu hasil latihan atau pengalaman dalam interaksinya dengan lingkungannya.³⁰

Setelah kegiatan pembelajaran berlangsung tentu para siswa mendapatkan kemampuan tertentu yang merupakan hasil belajar. Adapun kemampuan yang dihasilkan dari kegiatan belajar menurut adalah :

1. Keterampilan intelektual yang merupakan hasil belajar yang terpenting dari kegiatan belajar
2. Kemampuan kognitif, cara berpikir seseorang dalam arti seluas-luasnya, termasuk kemampuan memecahkan masalah
3. Kemampuan verbal
4. Kemampuan motorik, diantaranya yaitu keterampilan menulis, mengetik, menggunakan jangka dan sebagainya
5. Sikap dan nilai, kemampuan ini berhubungan dengan arah serta intensitas emosional yang dimiliki seseorang.³¹

²⁸ Budiningsih,A.C., *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2003), hlm 20

²⁹ Syah Muhibbin, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*, (Bandung : PT. Remaja, 2007), hlm. 109

³⁰ Sri Rumini,.dkk. *Psikologi Pendidikan*,(Yogyakarta: UPP UNY, 1993), hlm. 59

³¹ Hasibuan,J.J dan Moedjiono, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: PT. Remaja Karya, 2002), hlm. 5

Jadi proses pembelajaran dapat diartikan sebagai tahapan perubahan tingkah laku kognitif, afektif, dan psikomotor yang terjadi dalam diri siswa. Perubahan itu bersifat positif yang artinya berjalan kearah yang lebih baik dari sebelumnya. Selain proses pembelajaran, prestasi belajar juga ikut berperan serta dalam mempengaruhi hasil belajar. Prestasi belajar yang dicapai oleh siswa merupakan hasil dari interaksi dari berbagai macam faktor yang mempengaruhinya.

1. Faktor Internal

Faktor internal terdiri dari faktor-faktor berikut:

a. Faktor Fisiologis

Kemampuan umum jasmani dan tonus (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, dapat mempengaruhi semangat intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Adapun menurut Syaiful Bahri Djamarah kondisi fisiologis pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Orang yang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan belajarnya dari orang yang dalam keadaan kelelahan. Anak-anak yang kekurangan gizi ternyata kemampuan belajarnya di bawah anak-anak yang tidak kekurangan gizi; mereka lekas lelah, mudah mengantuk, dan sukar menerima pelajaran.³²

Selain itu, menurut Nasution, hal yang tidak kalah pentingnya adalah kondisi panca indra (mata, hidung, telinga, pengecap, dan tubuh), terutama mata sebagai alat untuk melihat dan telinga untuk mendengar. Sebagian besar dipelajari manusia (anak) yang belajar berlangsung dengan membaca, melihat contoh, atau model, melakukan observasi, mengamati hasil-hasil eksperimen,

³² Djamarah ,Syaiful Bahri, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), hlm. 6

mendengarkan keterangan guru, mendengarkan ceramah, dan sebagainya.

b. Faktor Psikologis

Banyak faktor yang mempengaruhi aspek psikologis yang dapat mempengaruhi kualitas dan kuantitas belajar siswa. Namun, di antara faktor-faktor rohaniah siswa yang pada umumnya dipandang lebih esensial itu adalah sebagai berikut :

1). Intelegensi

Intelegensi besar pengaruhnya terhadap kemajuan belajar. Dalam situasi yang sama siswa yang mempunyai tingkat intelegensi yang tinggi akan lebih berhasil daripada yang mempunyai tingkat intelegensi yang rendah. Walaupun begitu siswa yang mempunyai tingkat intelegensi tinggi belum pasti berhasil dalam belajarnya. Hal ini disebabkan karena belajar adalah suatu proses yang kompleks dengan faktor yang mempengaruhinya, sedangkan intelegensi adalah salah satu faktor diantara faktor-faktor yang lain. Menurut Bischor intelegensi kemampuan untuk memecahkan segala jenis masalah.³³

2) Minat

Minat adalah sesuatu yang timbul karena keinginan diri sendiri tanpa adanya paksaan dari orang lain. Menurut hilgard minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus disertai dengan rasa senang dan dari situ

³³ Dalyono, M. *Psikologi Pendidikan*, (Yogyakarta. Rineka Cipta, 2009), hlm. 84

diperoleh kepuasan.³⁴ Minat diartikan sebagai kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau mengamati sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhan sendiri.³⁵

Minat sangat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena tidak ada daya tarik baginya. Ada tidaknya minat siswa terhadap suatu mata pelajaran dapat dilihat dari cara mengikuti pelajaran, lengkap tidaknya catatan, dan konsentrasi terhadap materi pelajaran. Kegiatan yang diamati seseorang biasanya akan diperhatikan secara terus menerus dan disertai dengan rasa senang.

3) Bakat

Bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan itu baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata sesudah belajar atau berlatih. Orang yang berbakat mengetik misalnya, akan lebih dapat mengetik dengan lancar dibandingkan dengan orang lain yang kurang atau tidak berbakat dibidang itu. Menurut Thomas F Staton bakat adalah kemampuan manusia untuk melakukan suatu kegiatan dan sudah ada sejak manusia itu ada.³⁶ Jika bakat adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa sejak lahir diperoleh melalui proses genetik yang akan terealisasi menjadi kecakapan sesudah belajar.

³⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2003) hlm. 57

³⁵ Sardiman, A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 76

³⁶ *Ibid.*, hlm. 46

4) Motivasi

Motivasi yaitu suatu tenaga atau faktor yang terdapat didalam diri manusia yang menimbulkan, mengarahkan, dan mengorganisasikan tingkah lakunya. Seseorang yang belajar dengan motivasi yang kuat akan melaksanakan kegiatan dengan sungguh-sungguh penuh semangat. Dan sebaliknya motivasi yang lemah akan malas bahkan tidak mau mengerjakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pelajaran. Motivasi menurut Mc. Donald adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.³⁷

Motivasi erat hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai. Motivasi berfungsi menimbulkan, mendasari, mengarahkan, dan mempengaruhi setiap usaha serta kegiatan dan perbuatan seseorang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi merupakan daya penggerak/pendorong seseorang untuk berbuat sesuatu dalam mencapai suatu tujuan sehingga semakin besar motivasi akan semakin besar kesuksesan belajarnya.

(a). Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah aspek penentu hasil belajar yang berasal dari luar diri siswa. Faktor eksternal terdiri dari

(1). Faktor Lingkungan Keluarga

Faktor lingkungan keluarga ini merupakan salah satu faktor yang mempunyai pengaruh cukup besar terhadap perkembangan siswa. Hal ini diungkapkan oleh

³⁷ Djamarah, Syaiful Bahri, *Psikologi*....., hlm. 148

Sutjipto Wirowidjoyo dengan pernyataan bahwa keluarga adalah lembaga pendidikan pertama dan utama.³⁸ Keluarga merupakan pengaruh pertama dan utama bagi kehidupan, pertumbuhan, dan perkembangan seseorang. Keluarga adalah wadah yang sangat penting di antara individu dan group, dan merupakan kelompok sosial yang pertama dimana anak-anak menjadi tempat untuk mengadakan sosialisasi kehidupan anak-anak.³⁹ Di dalam rumah atau lingkungan seorang anak mempunyai banyak kesempatan waktu untuk bertemu dan berinteraksi dengan sesama anggota keluarga lainnya. Frekuensi bertemu dan berinteraksi terhadap sesama tersebut sudah pasti sangat besar pengaruhnya bagi perilaku dan prestasi seseorang. Keluarga yang mempunyai hubungan harmonis antara sesama anggotanya dan memberikan stimulus yang baik bagi anak sehingga memberikan dampak perilaku dan prestasi yang baik pula. Faktor keluarga yang mempengaruhi prestasi belajar diantaranya adalah orang tua dan suasana rumah. Berikut ini adalah penjelasan faktor-faktor tersebut.

((a)). Orang Tua

Dalam belajar anak membutuhkan dukungan dan perhatian dari orang tua. Dukungan dan perhatian dari orang tua sangat berpengaruh terhadap perilaku dan prestasi anak. Salah satu dukungan dan perhatian orang tua terhadap anak adalah dengan memperhatikan dan mengingatkan anak untuk belajar dengan rajin. Hal ini merupakan

³⁸ Slameto, *Belajar....*, hlm. 61

³⁹ Abu Ahmadi, *Sosiologi Pendidikan*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2007), hlm. 108

bukti bahwa orang tua peduli terhadap tugas anak yaitu belajar untuk mencapai hasil yang optimal.

((b)). Suasana Rumah

Suasana rumah yang harmonis antara sesama anggota keluarga akan senantiasa membuat anak betah untuk belajar di rumah. Suasana sosial di dalam rumah yang nyaman dapat memberikan pengaruh yang positif terhadap prestasi belajar siswa. Sebaliknya, suasana rumah yang terlalu ramai, sering terjadi ketegangan, dan sering terjadi pertengkaran akan berdampak negatif terhadap hasil belajar siswa. Motivasi belajar siswa menurun dan konsentrasi dalam belajar menjadi terganggu.

(2). Faktor Lingkungan Sekolah

Sekolah adalah lingkungan kedua yang berperan besar memberi pengaruh pada prestasi belajar siswa.⁴⁰ Faktor di sekolah yang mempengaruhi belajar adalah sebagai berikut.

((a)). Guru

Guru adalah tenaga pendidik yang memberikan sejumlah ilmu pengetahuan kepada siswa. Di dalam mengajar seorang guru mempunyai cara yang berbeda-beda, hal ini sesuai dengan kepribadian masing-masing latarbelakang kehidupan mereka. Ada guru yang menyampaikan materi kurang jelas sehingga siswa kurang mampu

⁴⁰ Tu'u, T. *Peran Disiplin Pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. (Jakarta: PT. Grasindo, 2004), hlm.

memahami, dan cenderung bingung, penyampaian materi yang kurang baik tentu akan berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa.

((b)), Alat atau Media Pengajaran

Alat atau media pengajaran erat hubungannya dengan cara belajar siswa. Alat pelajaran yang dipakai oleh guru pada waktu mengajar dipakai pula oleh siswa untuk menerima bahan yang diajarkan itu. Alat pelajaran yang lengkap dan tepat akan memperlancar penerimaan bahan pelajaran yang diberikan kepada siswa.

(3). Faktor Lingkungan Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga mempengaruhi terhadap belajar siswa. Pengaruh itu terjadi karena keberadaan siswa dalam masyarakat. Lingkungan masyarakat yang dapat menghambat kemajuan belajar anak yaitu: teman bergaul, lingkungan tetangga, dan media massa.⁴¹

D. Fiqih

1. Pengertian Fiqih

Mata pelajaran fiqih adalah bimbingan untuk mengetahui ketentuan-ketentuan syari'at Islam atau materi yang sifatnya memberikan pengetahuan syari'at Islam untuk dimiliki, diresapi dan diamalkan.

Istilah fiqih berasal dari bahasa arab "Alfahmu" yang berarti paham, sedang menurut syara' berarti mengetahui hukum-hukum syar'i yang berhubungan dengan amal perbuatan orang mukallaf, baik

⁴¹ Slameto, *Belajar.....*, hlm. 70-71

amal perbuatan anggota maupun batin, seperti mengetahui hukum wajib, haram mubah sah atau tidaknya suatu perbuatan itu.

Fiqih secara etimologis artinya memahami sesuatu secara mendalam, adapun secara terminologis fiqih adalah hukum-hukum syara' yang bersifat praktis (amaliah) yang diperoleh dari dalil-dalil yang rinci. Contohnya hukum wajib shalat, diambil dari perintah Allah dalam ayat aqimu al-shalat (dirikanlah shalat). Karena dalam al-Qur'an tidak di rinci bagaimana tata cara menjalankan shalat, sebagaimana kalian melalui sabda Nabi SAW :”Kerjakanlah shalat, sebagaimana kalian melihat akau menjalankannya” (Shollu kama raatumuni usholli).

Dari praktek Nabi inilah, sahabat-sahabat, tabi'in, dan fuqoha merumuskan tata aturan shalat yang benar dengan segala syarat dan rukunnya. Fiqih dalam pendapat lain juga disebut sebagai koleksi (Majmu') hukum-hukum syari'at Islam yang berkaitan dengan perbuatan mukallaf dan diambil dari dalil-dalil yang tafshili.

Beberapa definisi tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa fiqih adalah ilmu mengenai pemahaman tentang hukum-hukum syara' yang berkaitan dengan amaliyah orang mukallaf baik amaliyah anggota badan maupun hati, didapatkab berdasarkan dalil-dalil tertentu (Al Qur'an dan hadist) dengan cara ijtihad.

Sedangkan fiqih adalah mata pelajaran pendidikan agama Islam di Madrasah Tsanawiyah (MTs) yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengetahui, memahami, melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar. Pengalaman tersebut diharapkan dapat menumbuhkan ketaatan menjalankan hukum Islam, disiplin dan tanggung jawab sosial yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosialnya (way of life).

Fiqih yang dimaksud disini yaitu fiqih yang diajarkan di Madrasah Tsanawiyah (MTs) dengan tujuan untuk menyiapkan peserta didik mengenal, memahami, menghayati, dan mengamalkna hukum Islam,

serta mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari melalui bimbingan dan pembiasaan.

Dalam pelajaran fiqh peserta didik dikenalkan pada konsepsi perilaku islami baik secara individu maupun secara sosial. Kaidah fiqh bersumber dari al-Qur'an dan as-Sunnah yang didalamnya terkandung berbagai cara beribadah, berperilaku dan bermasyarakat sesuai dengan cara yang diridhai Allah SWT.

Adapun materi dan kompetensi dasar mata pelajaran fiqh lingkup Madrasah Tsanawiyah (MTs) dapat dilihat dari tabel dibawah ini:

Kelas	Materi-materi Pelajaran Fiqih
7	Semester 1 <ul style="list-style-type: none"> - Melaksanakan ketentuan thaharah (bersuci) - Melaksanakan tata cara shalat wudhu dan sujud sahwi - Melaksanakan tata cara adzan, iqomah, dan shalat berjamaah - Melaksanakan tata cara berdzikir dan berdoa setelah shalat Semester 2 <ul style="list-style-type: none"> - Melaksanakan tata cara shalat wajib selain shalat lima waktu - Melaksanakan tata cara shalat jama' qoshor dan shalat dalam keadaan darurat - Melaksanakan tata cara shalat sunnah muakad dan ghoitu muakad
8	Semester 1 <ul style="list-style-type: none"> - Melaksanakan tata cara sujud syukur diluar shalat - Memahami tata cara puasa - Melaksanakan tata cara zakat Semester 2 <ul style="list-style-type: none"> - Memahami ketentuan pengeluaran harta diluar zakat (shodaqoh, hibah, hadiah) - Memahami hukum Islam tentang haji dan umroh - Memahami hukum Islam tentang makanan dan minuman
9	Semester 1 <ul style="list-style-type: none"> - Mempraktekkan tata cara penyembelihan qurban dan akikah - Memahami tentang muamalah (jual-beli, qiradh, dan riba) Semester 2 <ul style="list-style-type: none"> - Memahami muamalah diluar jual beli (pinjam-meminjam, utang piutang, gadai, borg dan pemberian upah) - Melaksanakan tata cara perawatan jenazah dan ziarah kubur

Tabel 2.4

Materi Pelajaran Fiqih

2. Ruang Lingkup Fiqih

Keistimewaan fiqih dari pada hukum-hukum lainnya ialah karena ia meliputi tiga prinsip hubungan manusia yaitu : 1) Hubungan manusia dengan Tuhannya, 2) Hubungan dengan dirinya sendiri, 3) Hubungannya dengan masyarakatnya. Ilmu fiqih bukan hanya digunakan duniawi semata, tetapi untuk dunia dan akhirat. Isi ilmu fiqih seluruhnya terjalin dengan baik antara akidah dengan ibadah, akhlak dan muamalah untuk menciptakan kesadaran hati nurani, dan rasa tanggung jawab, karena selalu merasakan pengawasan kepada Allah kepadanya, baik dalam keadaan terang-terangan, maupun tersembunyi.

Ruang lingkup fiqih dibagi menjadi dua yaitu fiqih ibadah dan fiqih muamalah. Penjelasan adalah sebagai berikut:⁴²

1). Fiqih Ibadah

Fiqih ibadah mencakup tatacara manusia berhubungan dengan Tuhannya, melaksanakan kewajiban sebagai seorang muslim dalam mendirikan shalat, mengeluarkan zakat, berpuasa selama bulan Ramadhan dan melaksanakan ibadah haji. Mengenai ibadah yaitu tata cara manusia berhubungan langsung dengan Tuhan, tidak boleh ditambah maupun dikurangi. Tata hubungan itu tetap, tidak mungkin da tidak boleh diubah-ubah. Ketentuannya telah pasti diatur oleh Allah sendiri dan dijelaskan secara rinci oleh Rasul-Nya. Karena sifatnya yang tertutup itu, dalam soal ibadah ini berlaku asa umum yakni semua perbuatan ibadah dilarang dilakukan kecuali perbuatan-perbuatan yang dengan tegas disuruh untuk dilakukan.

Dengan demikian, tidak mungkin ada apa yang disebut modernisasi mengenai ibadah atau proses yang membawa perubahan

⁴² Muhammadiyah Djafar, *Pengantar Ilmu Fiqih (Islam dalam berbagai Mazhab)*, (Jakarta: Radarjaya Offset), hlm. 54

secara asasi mengenai hukum, susunan, cara dan tata cara ibadah itu sendiri seperti yang disebutkan sebelumnya, yang mungkin berubah hanyalah penggunaan alat-alat modern dalam pelaksanaannya.

Aspek fiqih ibadah meliputi; ketentuan dan tata cara thaharah, salat fardu, salat sunnah, dan salat dalam keadaan darurat, sujud, adzan dan iqamah, berdzikir dan berdoa setelah shalat, puasa, zakat, haji dan umrah, qurban dan akikah, makanan, perawatan jenazah, dan ziarah kubur.

2). Fiqih Muamalah

Menegani muamalah dalam pengertian yang luas yakni ketetapan yang diberikan oleh Allah yang berlangsung berhubungan dengan kehidupan sosial manusia, terbatas pada yang pokok-pokok saja. Berbeda dengan fiqih ibadah yang bersifat tertutup, muamalah lebih bersifat terbuka. Terbuka disini yaitu terbuka untuk dikembangkan melalui ijtihad manusia syarat untuk melakukan usaha tersebut.

Sedangkan pengertian muamalah dalam arti sempit yaitu aturan-aturan Allah SWT yang wajib ditaati yang mengatur hubungan manusia dengan manusia dalam kaitannya dengan cara memperoleh dan mengembangkan harta benda.⁴³

Aspek fiqih muamalah meliputi: ketentuan hukum jual beli, qirod, riba, pinjam-meminjam, utang-piutang, gadai dan borg serta upah. Dengan adanya ruang lingkup mata pelajaran fiqih adalah untuk menselaraskan pembelajaran yang ada Madrasah Tsanawiyah agar sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh pemerintah.

3). Tujuan Fiqih

⁴³ Qomarul Huda, *Fiqh Muamalah*, (Yogyakarta: Teras, 2011), hlm. 4

Pembelajaran fiqh diarahkan untuk mengantarkan peserta didik dapat memahami pokok-pokok hukum Islam dan tata cara pelaksanaannya untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehingga menjadi muslim yang selalu tata menjalankan syariat Islam secara kaaffah (sempurna). Mata pelajaran fiqh di Madrasah Tsanawiyah bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat:

- a. Mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam dalam mengatur ketentuan dan tata cara menjalankan hubungan manusia dengan Allah yang diatur dalam fiqh ibadah dan hubungan manusia dengan sesama yang diatur dalam fiqh muamalah.
- b. Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dalam melaksanakan ibadah kepada Allah dan ibadah sosial. Pengalaman tersebut diharapkan menumbuhkan ketaatan menjalankan hukum Islam, disiplin dan tanggung jawab sosial yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosial.

Dalam tujuan pembelajaran fiqh yang ada di Madrasah Tsanawiyah peserta didik diharapkan bisa mempraktekkan hukum-hukum Islam yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari.

3. Tujuan Pembelajaran Fiqh

Tujuan artinya sesuatu yang dituju, yaitu yang ingin dicapai dengan suatu kegiatan atau usaha. Dalam pendidikan tujuan pendidikan dan pembelajaran merupakan faktor yang pertama dan utama. Tujuan akan mengarahkan arah pendidikan dan pengajaran kearah yang hendak dituju.

Tanpa adanya tujuan maka pendidikan akan terombang ambing. Sehingga proses pendidikan tidak akan mencapai hasil yang optimal. Tujuan yang jelas akan memudahkan penggunaan komponen

komponen yang lain, yaitu materi, metode, dan media serta evaluasi yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, yang kesemua komponen tersebut diarahkan untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

Dalam merumuskan tujuan dan pembelajaran haruslah diperhatikan beberapa aspek, yakni aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik.⁴⁴

Dalam dunia pendidikan di Indonesia terdapat rumusan tentang tujuan pendidikan nasional dan rumusan tersebut tertuang dalam Undang undang RI. No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang SISDIKNAS, yang berbunyi: “Pendidikan Nasional Bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”

Sedangkan tujuan dari Pendidikan Islam adalah kepribadian muslim yaitu suatu kepribadian yang seluruh aspeknya dijiwai oleh ajaran Islam.⁴⁵

Tujuan pendidikan Islam dicapai dengan pengajaran Islam, jadi tujuan pengajaran Islam merupakan bentuk operasional pendidikan Islam.

Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT, dalam Surat Adz-dzariyat: 56

وَمَا خَلَقْتُ الْجِنَّ وَالْإِنْسَ إِلَّا لِيَعْبُدُونِ ﴿٥٦﴾

Artiya :Dan Aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku”

⁴⁴ Muhaimin, *Strategi Belajar Mengajar*, (Surabaya, Citra Media, 1996), hlm. 70.

⁴⁵ Zakiah Drajat, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1992), hlm. 17

Pembelajaran Fiqih merupakan bagian dari pendidikan agama Islam yang bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik dalam aspek hukum baik yang berupa ajaran ibadah maupun muamalah sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketaqwaannya kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

4. Fungsi Pembelajaran Fiqih di MTs

Setiap mata pelajaran pasti memiliki fungsi. Adapun fungsi mata pelajaran fiqih di MTs yaitu untuk:

- a. Penanaman nilai-nilai dan kesadaran beribadah kepada Allah SWT.
- b. Penanaman kebiasaan melaksanakan hukum Islam dengan ikhlas dan perilaku yang sesuai dengan peraturan yang berlaku.
- c. Pembentukam kedisiplinan dan rasa tanggung jawab.
- d. Pengembangan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT.
- e. Pembangunan mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial.

Dari penerapan fungsi di atas, peserta didik diminta agar bisa mempraktekkan hukum Islam secara benar dalam kehidupan sehari-hari.

E. Hasil Penelitian Terdahulu

Berikut ini adalah beberapa penelitian yang relevan dari universitas universitas lain yang terkait dengan pemanfaata media animasi berbasis *macromedia flash* yang dapat dijadikan bahan rujukan antara lain:

1. Penelitian pertama oleh Syinthia Kamala dalam skripsinya yang berjudul “Penggunaan *Macromedia Flash* Profesional 8 Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kalianda Tahun Pelajaran 2015/2016 Universitas Lampung tahun 2016”. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh oleh peneliti dalam penelitian bahwa a). Sesuai indikator ketuntasan belajar siswa kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kalianda Tahun Pelajaran 2015/2016 memenuhi kriteria tuntas sebesar 80%. b). Sesuai indikator efektivitas aktivitas siswa dalam Pembelajaran Sejarah kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 kalianda Tahun Pelajaran 2015/2016 menyatakan memenuhi kriteria cukup efektif. c).Sesuai indikator efektivitas kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kalianda Tahun Pelajaran 2015/2016 memenuhi kriteria cukup efektif.
2. Penelitian kedua oleh Dwi Arum Anggraeni dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Media Berbasis *Macromedia Flash* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Diklat Kearsipan Kelas XII Administrasi Perkantoran SMK YOS SUDARSO REMBANG Universitas Negeri Semarang tahun 2013”. Berdasarkan hasil penelitian ini terdapat peningkatan hasil belajar siswa menggunakan media berbasis macromedia flash, karena merupakan sebuah media yang baru diterapkan di sekolah sehingga siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar kearsipan. Peningkatan pembelajaran menggunakan media berbasis macromedia flash ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar siswa setelah diadakannya tindakan. Pada

penelitian siklus II mengalami peningkatan yang signifikan dengan ketuntasan klasikal sebesar 86,3%.

3. Penelitian ketiga oleh Nur Salim Alfian dalam skripsinya “Penerapan Media Berbasis *Macromedia Flash 8* Untuk Mengenalkan Huruf dan Kata Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas I di MI Al Fatah Jatisari Tajinan Kabupaten Malang, UIN Maulana Malik Ibrahim tahun 2015”. Berdasarkan hasil penelitian ini penerapan media *macromedia flash 8* terbukti dapat meningkatkan minat belajar mengenalkan huruf dan kata pada mata pelajaran bahasa indonesia kelas I di MI Al Fatah Jatisari Tajinan Kabupaten Malang.

Paradigma Penelitian

