BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Pembelajaran Audio Visual

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan perantara untuk menyampaikan sebuah informasi dalam proses pembelajaran dan memudahkan seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik, sehingga memudahkan peserta didik menerima materi pelajaran yang disampaikan.

Istilah media pembelajaran merupakan rangkaian dari dua kata yaitu media dan pembelajaran yang dapat diuraikan sebagai berikut; kata media berasal dari bahasa Latin yaitu *medius* yang secara harfiyah berarti *tengah, perantara, atau pengantar*. Dalam bahasa Arab media adalah perantara *(wasail)* atau pengantar pesan dan pengirim kepada penerima pesan.[12] Menurut Oemar Hamalik dalam buku Teknologi Pendidikan karya Fatah Syukur mendefinisikan media sebagai teknis yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam pembelajaran.[13]

Dari berbagai pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan,

[12]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Press, 2014), hal. 3
[13]Fatah Syukur, *Teknologi Pendidikan*, (Semarang: Rasail, 2002), hal. 125

minat dan perhatian serta dapat mempermudah proses pembelajaran agar tercapai suatu tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Sedangkan pembelajaran dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah suatu proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.[14] Menurut Kunandar, pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadinya perubahan perilaku kearah yang lebih baik.[15] Sedangkan Gagne mendefinisikan dalam buku Belajar dan Membelajarkan Karya Margaret. E, bahwa pembelajaran adalah seperangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar yang sifatnya internal.[16] Dari beberapa pengertian tersebut dapat dipahami bahwa pembelajaran adalah proses dalam upaya menciptakan kondisi belajar sehingga terjadinya perubahan pada perilaku yang lebih baik agar tujuan pembelajaran tercapai dengan mudah.

Media pembelajaran diartikan sebagai suatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan suatu pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendorong proses belajar mengajar. Djamarah dan Zain menyatakan bahwa media pembelajaran adalah penyalur informasi belajar atau pesan dari guru

---

[14]Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1999), hal. 15

[15]Kunandar, *Guru Profesional Implementasi KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2007), hal. 287

[16]Margaret. E. Bell, *Belajar dan Membelajarkan*, (Jakarta:PT. RajaGrafindo Persada, 1994), hal. 207

kepada siswa.[17] Dari beberapa pengertian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat sebagai upaya menciptakan kondisi belajar yang efektif dan efisien, serta dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

a) Jenis Media Pembelajaran

1. Media audio

Media audio berkaitan dengan indera pendengar dimana pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambang-lambang auditif baik verbal (kedalam kata-kata atau bahasa lisan) maupun non verbal. Ada beberapa media auditif, diantaranya:

a. Rekaman

Media ini terdiiri dari perangkat keras berupa alat perekam (tape recorder) dimana perangkat lunak yang berupa program dalam pita rekaman, pesan dan isi pelajaran dimaksudkan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa sehingga upayanya mendukung terjadinya proses belajar.[18] Rekaman juga merupakan salah satu jenis media pembelajaran berupa audio.

---

[17]Syaiful Bahri Djamarah dan Aswab Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 136

[18]Usman, M Basyirudin Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Press, 2002), hal. 83

Adapun kelebihan-kelebihannya adalah sebagai berikut:

1) Mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu memungkinkan menjangkau sasaran yang luas.
2) Mampu mengembangkan daya imajinasi pendengar.
3) Mampu memusatkan perhatian siswa pada penggunaan kata-kata, bunyi, dan arti kata/bunyi itu.
4) Sangat tepat atau cocok untuk mengajarkan musik dan bahasa, laboratorium bahasa tidak lepas dari media ini terutama untuk melatih *listening*.
5) Dapat menyajikan program pendalaman materi yang dibawakan oleh guru-guru atau orang-orang yang memiliki keahlian di bidang tententu sehingga tema yang dibahas memiliki mutu yang baik dilihat dari segi ilmiah karena selalu dilengkapi hasil-hasil observasi dan penelitian.
6) Dapat mengerjakan hal-hal tertentu yang sulit dikerjakan oleh guru, yakni menyajikan pengalaman-pengalaman dunia luar kedalam kelas, sehingga media audio memungkinkan untuk menghadirkan hal-hal yang actual dan dengan demikian dapat memberikan suasana kesegaran pada sebagian besar topik yang dibahas.

Selain memiliki kelebihan juga memiliki kekurangan, yaitu:

1) Sifat komunikasinya hanya satu arah.

2) Penyajian dengan suara, yang hanya mengandalkan salah satu dari kelima indera kita mempunyai kekurangan jika ditinjau dari sudut pandang belajar.[19]

b. Radio

Radio merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk mendengar berita yang bagus dan actual, dapat mengetahui beberapa kejadian dan peristiwa-peristiwa penting dan baru, masalah-masalah kehidupan dan sebagainya. Oemar Hamalik mengemukakan dalam buku Usman, M Basyirudin Asnawir, bahwa radio merupakan alat pendidikan yang digunakan secara efektif untuk seluruh level dari fase pendidikan.[20]

Kelebihan dari media audio jenis radio ini yang paling menonjol adalah kemampuannya dalam mendistribusikan pesannya secara cepat dengan jangkauan sasaran yang sangat luas. Karakteristik lain dari media audio ini adalah program siaran radio dapat bersifat langsung *(live)* dapat juga bersifat tunda *(rekaman)*. Sedangkan kelemahan yang paling menonjol dari radio ini adalah sifat komunikasinya hanya satu arah (one way communication) dan sentralisik, yakni siaran disentralisasikan sehingga guru di sekolah sulit untuk mengontrol proses pesnyampaiannya.[21]

---

[19]Yudhi Munadhi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: GP Press Group, 2013), hal. 64

[20]Usman, M Basyirudin Asnawir, *Media Pembelajaran,.....,* hal.83

[21]Yudhi, Munadhi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru,.....,* hal. 75

c. Laboratorium Bahasa

Laboratorium bahasa adalah alat untuk melatih siswa mendengar dan berbicara dalam bahasa asing dengan jalan menyajikan materi pelajaran yang disiapkan sebelumnya. Dalam laboratorium bahasa siswa duduk sendiri pada bilik akuistik dan kotak suara yang tersedia. Siswa mendengarkan suara guru atau suara *cassette* melalui *handphone*.[22]

2. Media visual

Media visual adalah media yang melibatkan indera penglihatan.[23] Media visual ini dibagi menjadi dua yaitu media pandang non proyeksi da media pandang berproyeksi.

a. Media pandang non proyeksi

1) Papan tulis

Papan tulis merupakan media pembelajaran yang sangat sederhana. Selain untuk menulis, papan tulis juga dapat diaplikasikan untuk menggambar, skema, diagram, dan sebagainya. Daya guna papan tulis tergantung pada guru yang mampu berkreasi dan berkreativitas.

2) Papan lembar balik

Papan lembar balik adalah lembaran-lembaran kertas yang dapat digantung disuatu tempat dan terdapat gambar besar yang dapat dibolak balik. Lembar balik dapat memudahkan

[22]Arif S. Sandiman, *Media Pendidikan*, (Jakarta: CV Rajawali, 1990), hal. 55
[23]Yudhi Munadhi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru,.....,* hal. 81

pekerjaan untuk menerangkan suatu materi atau pada saat mempresentasikan suatu gambar tahap demi tahap.

3) Papan flannel

Papan flannel adalah media grafis yang efektif untuk menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran tertentu pula. Papan berlapis kain flannel ini dapat dilipat sehingga praktis dalam penggunaannya. Media grafis yang akan disajikan dapat dipasang dan dicopot dengan mudah sehingga dapat digunakan berkali-kali. Selain gambar, di sekolah dasar atau taman kanak-kanak, papan flannel berfungsi untuk menempelkan huruf dan angka-angka.

4) Papan bulletin

Berbeda dengan papan flannel, papan bulletin ini tidak perlu dilapisi kain tetapi langsung ditempel dengan media visual baik verbal maupun non verbal. Fungsinya selain menerangkan sesuatu, papan bulletin dimaksudkan untuk memberitahukan kejadian alam waktu tertentu. Poster, sketsa, diagram, dan chart dapat ditempel pada papan bulletin. Selain itu pesan-pesan verbal tertulis seperti karang-karangan, berita, *feature* dan sebagainya. Papan bulletin juga termasuk jenis media yang bisa digunakan dalam pembelajaran. Termasuk kedalam jenis media visual non proyeksi karena hanya melibatkan alat indera mata.

5) Papan peragaan (Display Board)

Peragaan atau display serupa ini termasuk salah satu alat visual yang efektif dan murah. Materialnya bisa diambil dari hasil photografi atau diambil dari majalah majalah.[24]

b. Media pandang berproyeksi

Media ini merupakan media yang bersifat elektronik yang diproyeksikan yang terdiri dari hardware dan software. Penggunaan media ini memerlukan aliran listrik untuk dapat merekam pemakaiannya. Yang temasuk media ini, antara lain:

1) *Overhead proyektor* (OHP)

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

a) Bersifat konkret, OHP disamping merangsang indera telinga juga merangsang indera mata melalui kata-kata guru, sehingga materi yang disampaikan lebih konkret.
b) Mengatasi batas ruang dan waktu, benda-benda yang sulit dibawa didalam kelas dan kejadian-kejadian masa lampau diperagakan melalui OHP.
c) Mengatasi kelemahan-kelemahan panca indera, gerakan suatu objek yang terlalu cepat dan terlalu lambat yang tidak diamati dengan sempurna, maka dengan membuat gambar diatas transparan dapat diatasi dengan baik.

[24]*Ibid*, hal.104

d) Lebih efektif karena informasi yang disampaikan lebih banyak dalam waktu yang relatif singkat.

e) Dapat dipergunakan berulang-ulang atau dapat disimpan dan diambil bila akan diperlukan kembali.

f) Dapat dipindah-pindah dari satu kelas ke kelas lain.

g) Dapat difokuskan ke dinding yang berwarna jika tidak ada layar.

2) Slide

Slide dan film strip merupakan media yang diproyeksikan dan dapat dilihat dengan mudah oleh para siswa di kelas. Slide adalah sebuah gambar transparan yang diproyeksikan oleh cahaya melalui proyektor. Slide ini hanya menunjukkan satu gambar saja, teknisnya juga satu persatu. Ada juga slide yang berupa *sound slide* atau rupa rungu. *Sound slide* berupa perpaduan antara gambar diam dengan suara *(sound)*. Sound slide ini mempunyai keistimewaan diantaranya:

1) Mampu menarik perhatian peserta didik.

2) Meletakkan dasar-dasar yang konkret atau untuk berpikir, dapat menghidarkan pengertian abstrak.

3) Memberikan pengalaman-pengalaman yang nyata kepada peserta didik.

4) Mengembangkan keteraturan dan kontinuitas berpikir.

5) Ikut membantu menumbuhkan pengertian, yang akan mempengaruhi perkembangan bahasa anak.
6) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan anak, sehingga memungkinkan hasil belajar lebih tahan lama menetap dalam diri anak.[25]

3. Media audio-visual

Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Program audio visual seperti film documenter, film drama, dan lain sebagainya. Semua program tersebut dapat disalurkan melalui peralatan seperti film, video, dan juga televisi dan dapat disambungkan pada alat proyeksi *(projectable aids).* Media audio visual ini dapat dibagi menjadi dua jenis. Jenis pertama, dilengkapi dengan fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit, dinamakan media audio visual murni, seperti film gerak (movie) bersuara, televise dan video. Jenis kedua adalah media audio visual tidak murni yakni apa yang kita kenal dengan slide, opaque, OHP, dan peralatan visual lainnya bila diberi unsur suara dari rekaman kaset yang dimanfaatkan secara bersamaan dalam satu waktu atau satu proses pembelajaran.[26]

[25]Usman, M Basyirudin Asnawir, *Media Pembelajaran,.....,* hal. 57
[26]Yudhi Munadhi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru,.....,* hal. 56

b) Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu ide yang sangat tepat dalam menyiasati kejenuhan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan penggunaan media dirasa cukup efektif dan dapat menggairahkan semangat mereka dalam mengikuti jalannya proses belajar mengajar.

Pada mulanya media hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik dalam mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkrit, serta mudah dipahami.

Oemar Hamalik mengemukakan:

> "Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain membangkitkan motivasi dalam minat siswa, media pengajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan menafsirkan data, dan memadatkan informasi."[27]

Fungsi media dalam proses belajar selain sebagai penyaji stimulus (informasi, sikap, dan lain-lain) juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi, kecuali itu media mempunyai nilai-nilai praktis, yaitu:

1. Media dapat mengatasi berbagai keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa. Pengalaman masing-masing individu yang beragam

[27]Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1989), hal.45

karena kehidupan keluarga dan masyarakat sangat menentukan macam pengalaman yang dimiliki mereka. Dalam hal ini media dapat mengatasi perbedaan tersebut.

2. Media dapat mengatasi ruang kelas. Banyak yang sukar untuk dialami secara langsung oleh siswa didalam kelas. Maka dengan melalui media akan dapat diatasi kesukaran-kesukaran tersebut.
3. Media memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dan lingkungannya.
4. Media menghasilkan keseragaman pengamatan. Pengamatan yang dilakukan siswa dapat secara bersama-sama diarahkan menuju hal-hal yang sesuai dengan tujuan yang dicapai.
5. Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistis.
6. Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru siswa.
7. Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk belajar. Dengan adanya media pembelajaran dapat menimbulkan rangsangan tertentu kearah keinginan untuk belajar.
8. Media dapat memberikan pengalaman yang integral dari yang konkrit sampai yang abstrak.[28]

Sebagai media yang meletakkan cara berpikir konkrit dalam kegiatan belajar mengajar, pengembangannya diserahkan kepada guru. Sehingga guru dapat mengembangkan media sesuai dengan

[28]Usman, M Basyirudin Asnawir, *Media Pembelajaran,…..,* hal. 14

kemampuannya terkait dengan kecermatan guru memahami kondisi psikologis siswa, tujuan metode, dan kelengkapan media pengajaran.

Fungsi dari media pembelajaran juga diungkapkan oleh Asyhar bahwa media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang dijelaskan sebagai berikut:[29]

1. Media sebagai sumber belajar, media pembelajaran berperan sebagai salah satu sumber belajar siswa.
2. Fungsi sematik, melalui media dapat menambah pembendaharaan kata atau istilah.
3. Fungsi manipulative, adalah kemampuan suatu benda untuk menampilkan kembali suatu benda atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai kondisi, situasi, tujuan, dan sasarannya.
4. Fungsi fiksatif, adalah kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, dam menampilkan kembali suatu objek atau kejadian yang sudah lampau.
5. Fungsi distributive, bahwa dalam sekali penggunaan suatu materi, objek, atau kejadian dapat diikuti siswa dalam jumlah besar dan dalam jangkauan yang sangat luas.
6. Fungsi psikologis, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi seperti atensi, afektif, kognitif, imajinatif, dan fungsi motivasi.
7. Fungsi sosio-kultural, penggunaan media dapat mengatasi hambatan sosio kultural siswa.

[29]Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2011), hal. 29

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki fungsi diantaranya, memotivasi minat atau tindakan, menyajikan informasi, dan memberi intruksi. Fungsi dari media pembelajaran dapat mendukung pelaksanaan proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Secara umum manfaat media dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran akan lebih menarik siswa sehigga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan, apalagi kalau guru mengajar setiap jam pelajaran.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengar uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.[30]

[30]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,…..,* hal.24

Sementara itu Daryanto mengungkapkan bahwa media pembelajaran bermanfaat sebagai berikut:[31]

1. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalitas.
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
3. Menimbulkan gairah belajar.
4. Memungkinkan anak dapat belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetik.
5. Memberikan rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.
6. Dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat praktis dari penggunaan media pembelajaran didalam proses belajar mengajar akan lebih menarik. Dan manfaat media pembelajaran secara umum adalah sebagai sarana alat bantu dalam menyampaikan pesan (bahan ajar) kepada peserta didik, serta membantu memudahkan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, meningkatkan efisiensi proses pembelajaran dan tercipta pembelajaran yang efektif.

[31]Daryanto, *Belajar dan Mengajar*, (Bandung: Yrama Widya, 2010), hal. 40

c) Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar. Karena beraneka ragamnya media tersebut maka, masing-masing media mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Untuk itu perlu memilihnya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna.[32] Semua media pembelajaran mempunyai kelebihan dan kekurangan. Maka seorang guru perlu memahami pemilihan media pembelajaran yang baik dan dapat digunakan sebagai pegangan dalam memilih media yang akan diterapkan.

Pemilihan sekaligus pemanfaatan media perlu memperhatikan hal-hal sebagai berikut:

1. Tujuan, media hendaknya menunjang tujuan pengajaran yang telah dirumuskan.
2. Keterpaduan (validitas), tepat dan berguna bagi pemhaman bahan yang dipelajari.
3. Keadaan peserta didik, kemampuan daya pikir dan daya tangkap peserta didik perlu dipertimbangkan.
4. Ketersediaan, pemilihan perlu mempertimbangkan ada atau tidak media tersedia di perpustakaan atau disekolah serta mudah sulitnya diperoleh.
5. Mutu teknis, media harus memiliki kejelasan dan kualitas yang baik.

[32]Usman, M Basyirudin Asnawir, *Media Pembelajaran…..,* hal. 15

6. Biaya, hal ini merupakan pertimbangan bahwa biaya yang dikeluarkan apakah seimbang dengan hasil yang dicapai serta ada kesesuaian atau tidak.[33]

Selain itu sebaiknya pemilihan media tidak terlepas dari konteksnya, bahwa media merupakan komponen dan sistem instruksional secara keseluruhan. Meskipun tujuan dan isinya sudah diketahui, faktor-faktor seperti karakteristik siswa, strategi belajar mengajar, organisasi kelompok belajar, alokasi waktu dan sumber serta prosedur penilaiannya juga membutuhkan pertimbangan. Penentuan kriteria pemilihan media pembelajaran bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian dari sistem instruksional secara keseluruhan. kriteria yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media, yaitu:[34]

1. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
2. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi.
3. Praktis, luwes, dan bertahan.
4. Guru terampil untuk menggunakannya.
5. Pengelompokkan sasaran.
6. Mutu teknis.

[33]Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2011), hal. 239
[34]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran, ...,* hal. 75

Terdapat pendapat lain tentang kriteria pemilihan media untuk kepentingan pengajaran sebaiknya memperhatikan hal-hal sebagai berikut:[35]

1. Ketepatan dengan tujuan pengajaran.
2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran.
3. Kemudahan memperoleh media.
4. Ketrampilan guru dalam menggunakannya.
5. Tersedia waktu untuk menggunakannya.
6. Sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Faktor yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media, yaitu:[36]

1. Tujuan instruksional yang ingin dicapai.
2. Karakteristik siswa, jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio, visual, gerak, dan seterusnya).
3. Keadaan latar atau lingkungan.
4. Kondisi setempat.
5. Luasnya jangkauan yang ingin dilayani.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas, dapat disimpulkan beberapa faktor yang perlu diperhatikan dalam pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
2. Adanya dukungan terhadap isi bahan pelajaran.

---

[35]Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2002), hal. 4

[36]Arief Sadiman, dkk, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 84

3. Ketrampilan guru dalam menggunakannya.
4. Tersedia waktu untuk menggunakannya.
5. Praktis, luwes, dan bertahan.

Guru yang kreatif dan memiliki ketrampilan dalam menguasai media pembelajaran akan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mampu menarik perhatian siswa, dan dapat mengembang media yang sederhana menjadi alat penunjang belajar yang dapat membantu tugasnya serta dengan mudah dipahami oleh siswa dalam proses pembelajaran.

2. Media Audio Visual

Audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa agar para siswa mampu termotivasi dalam mengikuti pelajaran.[37] Dalam keterangan lain audio visual adalah media penyalur pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan.[38]

Media audio visual adalah media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) meliputi media yang dapat dilihat dan didengar.[39] Menurut Wina Sanjaya Media audio visual yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara

---

[37]Darwanto, *Televisi Sebagai Media Pendidikan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), hal. 101

[38]Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), hal. 184

[39]Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 1997), hal. 97

juga mengandung unsur gambar yang dapat dilihat, seperti rekaman video, berbagai ukuran film, slide suara, dan lain sebagainya.[40]

Media audio visual jika disimpulkan dari beberapa pengertian diatas yaitu sebuah alat peraga yang digunakan sebagai perantara oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui indera penglihatan dan pendengaran.

a. Jenis-Jenis Media Audio Visual

Banyak macam-macam media audio visual yang bisa digunakan dalam penggunaannya untuk proses belajar mengajar seperti film dan televisi, benda-benda tiga dimensi yang biasanya dipertunjukkan misalnya model spicemens, bak pasir, peta elektis, koleksi diaroma.[41]

Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik karena meliputi dua jenis media yaitu audio visual gerak yaitu media yang menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak. Seperti film suara dan video cassette. Dan juga audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara *(sound slide)*, film rangkai suara, dan cetak suara.[42]

1. Film bersuara

Film yang dimaksud disini adalah film sebagai alat audio visual untuk pelajaran, penerangan, dan penyuluhan. Banyak hal yang dapat dijelaskan melalui film, antara lain tentang proses yang terjadi

---

[40]Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2011), hal. 211

[41]Usman, M Basyirudin Asnawir, *Media Pembelajaran,.....,* hal. 29

[42]Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar,.....,* hal.125

dalam tubuh kita atau yang terjadi dalam satu industri. Kejadian-kejadian alam, tata cara kehidupan, mengajarkan suatu ketrampilan, sejarah-sejarah kehidupan zaman dahulu dan sebagainya.[43]

Film merupakan salah satu media yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran. dengan film siswa dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar, memancing inspirasi baru, menarik perhatian, menjelaskan hal-hal yang abstrak dengan memperlihatkan perlakuan objek yang sebenarnya.

Keuntungan yang diperoleh dalam penggunaan film sebagai media pembelajaran adalah:

a. Film dapat menggambarkan suatu proses.
b. Dapat menimbulkan kesan ruang dan waktu.
c. Penggambarannya bersifat tiga dimensional.
d. Suara yang dihasilkan dapat menimbulkan relitas pada gambar dalam bentuk ekspresi murni.
e. Dapat menyampaikan suara seorang ahli sekaligus melihat penampilannya.
f. Kalau film tersebut berwarna akan dapat menambah realita objek yang diperagakan.
g. Dapat menggambarkan teori sains dan animasi.[44]

---

[43]Usman, M Basyirudin Asnawir, *Media Pembelajaran,.....,* hal. 95
[44]*Ibid*, hal. 95

Sedangkan kekurangan-kekurangan film bersuara sebagai media pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Film bersuara tidak dapat diselingi dengan keterangan-keterangan dari guru saat film diputar.
b. Audien tidak dapat mengikuti dengan baik karena jalannya film terlalu cepat.
c. Apa yang sudah lewat tidak dapat diulangi lagi.

2. Slide show power point

Program Microsoft Power Point merupakan bagian dari program software Microsoft sehingga jika kita menginstal program ini ada program software power point. Pengoperasiannya dan bentuk tampilannya lebih menarik serta dapat diintegrasikan dengan program lain seperti word, excel. Acces dan sebagainya termasuk video, gambar, dan foto.[45]

Microsoft Power Point merupakan suatu software yang akan membantu dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional dan juga mudah sehingga menjadi lebih menarik. Dalam proses pembelajaran materi yang akan disampaikan dalam pembelajaran dapat disusun secara sistematis, singkat dan jelas dengan menuliskan point-point inti dari materi agar mudah diterima dan diingat oleh peserta didik dengan mengaplikasikannya dengan program komputer Microsoft Power Point, yang kemudian dapat

[45]Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran,.....,* hal.184

ditampilkan melalui slide presentasi dengan komputer dan alat bantu LCD proyektor.

3. Video

Video merupakan salah satu jenis media audio visual selain film. Yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran yang biasa dikemas dalam bentuk VCD. Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran baik untuk penjelasan masal, individual, maupun kelompok. Selain itu keuntungan menggunakan media video yaitu ukuran tampilan video yang fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan. Video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan dapat disampaikan secara langsung, video menambah dimensi baru dalam pembelajaran. Dengan menggunakan video dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, dan bagi siswa dapat memberi kemudahan dalam menerima materi dan proses pembelajaran menjadi bervariasi.

4. Komputer

Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan dan perhitungan sederhana dan rumit. Disamping itu, komputer dapat merekam, menganalisis, dan

memberi reaksi kepada respon yang diinput oleh pemakai atau siswa.[46]

5. LCD proyektor

LCD digunakan untuk memproyeksikan komputer.[47] Proyektor LCD merupakan salah satu jenis proyektor yang digunakan untuk menyampaikan video, gambar, atau data dari komputer pada sebuah layar atau sesuatu dengan permukaan datar seperti tembok, dan lain sebagainya. Keuntungan menggunakan LCD proyektor adalah mudah digunakan, interaksi masal, menjaga fokus audiens. Teknologi LCD ini sebenarnya sangatlah membantu dalam proses pembelajaran karena memudahkan semua pihak, baik pengajar maupun peserta didik.

Uraian diatas dapat dipahami bahwa fungsi atau kegunaan dari media pengajaran adalah sebagai alat untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak verbal, dapat pula mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dan daya indera, dapat menggunakan media pengajaran yang tepat dan bervariasi untuk membantu guru dalam mengatasi kesulitan dalam penyampaian pembelajaran.

b. Karakteristik Media Audio Visual

Teknologi audio visual merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan

[46]Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran,.....,* hal. 52
[47]Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran,.....,* hal. 11

elektronik, untuk menyajikan pesan-pesan audio-visual. Ciri-ciri utama media audio visual, yaitu:[48]

1. Bersifat linier.
2. Menyajikan visualisasi yang dinamis.
3. Digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang atau pembuatnya.
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 intraktif siswa yang rendah.

c. Indikator Penggunaan Media Audio Visual

Adapun indikator penggunaan media audio visual antara lain:[49]

1. Guru terampil menggunakan media yang dapat dilihat dan dapat didengar.
2. Guru menggunakan media pembelajaran audio visual dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dengan siswa dalam proses pembelajaran.
3. Guru dalam menggunakan media pembelajaran audio visual mampu membuat siswa memperhatikan materi yang disampaikan.

---

[48]Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital*, (Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2011), hal. 34

[49]Khusnul Afifah, *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Fiqh di MTs Assalafi Kenteng, Kec.Susukan, Kab.Semarang Tahun Ajaran 2014/2015*, (Semarang: IAIN Salatiga, 2015), hal. 33

d. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Media Audio Visual

1. Kelebihan media audio visual

a) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.

b) Mengajar akan lebih bervariasi tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga apalagi bila guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.

c) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tapi juga aktifitas mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

d) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.[50]

2. Kekurangan media audio visual

a) Media audio visual lebih banyak menggunakan suara dan bahasa verbal, hanya mungkin dapat dipahami oleh pendengar yang mempunyai tingkat penguasaan kata dan bahasa yang lebih baik.

b) Penyajian materi melalui media audio dapat menimbulkan verbalisme bagi pendengar.

c) Kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.[51]

---

[50]Harjanto, *Perencanaan Pengajaran,.....,* hal. 244

B. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Menurut Ali Rahmad dalam bukunya yang berjudul "Kapita Selekta Pendidikan" bahwa minat adalah kecenderungan hal yang tinggi terhadap aktivitas membaca.[52] Slameto mendefinisikan minat sebagai suatu rasa suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka semakin besar minat. Minat dapat diekpresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada lainnya, dapat pula dibuktikan melalui partisipasi dalam suatu aktifitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subyek tertentu. Bila siswa menyadari bahwa belajar merupakan suatu alat untuk mencapai beberapa tujuan yang dianggapnya penting, dan bila siswa melihat bahwa hasil dari pengalaman belajarnya akan membawa kemajuan pada dirinya, kemungkinan besar ia akan berminat dan termotivasi untuk mempelajarinya.[53]

Hilgar dan Bower dalam kutipan Ngalim Purwanto[54] mengatakan belajar adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh

---

[51]Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran,.....,* hal. 217

[52]Ali Rahmad, *Kapita Selekta Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hal.283

[53]Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal. 180

[54]Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2007), hal. 84

pengalaman yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan. Kematangan atau keadaan-keadaan sesaat seseorang.

Minat belajar dapat disimpulkan dari beberapa definisi diatas yaitu suatu keinginan yang besar terhadap sesuatu, yang memusatkan pada perasaan serta perhatian yang penuh kemauan tanpa adanya suatu paksaan.

Skinner dalam kutipan Muhibbin Syah[55] mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa, maka seorang pendidik harus dapat mengubah proses belajar yang membosankan menjadi pengalaman yang menggairahkan, diantaranya yaitu:

a) Materi yang dipelajari haruslah menarik dan menimbulkan suasana baru, misalnya dalam bentuk permainan, diskusi atau pemberian tugas diluar sekolah sebagai variasi kegiatan belajar.
b) Materi pelajaran lebih menarik apabila siswa mengetahui tujuan dari pelajaran tersebut.
c) Minat siswa terhadap pelajaran dapat dibangkitkan dengan variasi metode yang digunakan.
d) Minat siswa juga dapat dibangkitkan kalau mereka mengetahui manfaat dan kegunaan dari pelajaran tersebut bagi dirinya.

[55]Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), hal.

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

a. Faktor Internal

1) Aspek fisiologi

Faktor fisiologi adalah faktor yang berhubungan dengan individu.[56] Kondisi fisiologi pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang. Seseorang dalam keadaan segar jasmaninya akan berlainan belajarnya dari orang yang dalam keadaan lelah. Anak-anak yang kekurangan ternyata kemampuan belajarnya dibawah anak-anak yang tidak kekurangan gizi. Mereka lekas lelah, mudah ngantuk, dan sukar menerima pelajaran.

Selain itu faktor fisiologi lainnya adalah panca indera. Panca indera yang berfungsi dengan baik akan mempermudah aktifitas belajar dengan baik pula.[57] Dalam proses belajar, panca indera merupakan pintu masuk bagi informasi yang diterima dan ditangkap oleh manusia, sehingga manusia dapat mengenal dunia luar serta panca indera yang memiliki peran besar terhadap aktifitas belajar adalah mata dan telinga.

2) Aspek psikologi

Belajar pada hakikatnya adalah proses psikologi. Oleh karena itu, semua keadaan dan fungsi psikologi tentu saja mempengaruhi

[56]Baharrudin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2010), hal. 19

[57]*Ibid*, hal.20

belajar seseorang.[58] Adapun faktor-faktor psikologi yang mempengaruhi minat belajar sebagai berikut:

a) Bakat

Bakat merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap minat belajar seseorang. Bakat diakui sebagai kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih dikembangkan. Tetapi bakat tidak dapat berdiri sendiri karena ada faktor yang mempengaruhinya yaitu faktor dari minat yang ada dalam diri seseorang.

b) Motivasi

Motivasi adalah kondisi psikologi yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.[59] Misalnya jika seorang anak ingin mendapatkan nilai yang bagus, maka anak tersebut akan termotivasi untuk belajar lebih rajin.

c) Intelegensi

Intelegensi diakui ikut menentukan keberhasilan belajar seseorang, sebagaimana yang dikatakan M. Dalyono bahwa seseorang yang memiliki intelegensi yang baik (IQ tinggi) umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik.[60] Sebaliknya jika seseorang memiliki intelegensi yang rendah, maka seseorang itu akan cenderung mengalami kesukaran dalam belajar, lamban dalam berfikir, sehingga bisa mengakibatkan menurunnya minat belajar.

---

[58]Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta,2002), hal. 190
[59]*Ibid*, hal. 200
[60]M, Dalyono, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2007), hal. 56

b. Faktor Eksternal

1) Keluarga

Keluarga memiliki pengaruh besar dalam kegiatan belajar seorang anak. Adanya jarak dengan keluarga, sifat dan watak orang tua, kondisi dan situasi rumah akan memberikan dampak terhadap aktifitas belajar. Sebaliknya jika hubungan terjalin harmonis dengan keluarga, orang tua, adik, kakak maka akan membantu siswa melalukan aktifitas belajar dengan baik.

2) Guru

Hubungan antara guru dan murid yang baik akan sangat membantu murid dalam proses belajar. Perilaku guru yang simpatik dan dapat menjadi teladan serta pendorong bagi siswa untuk belajar.[61] Maka perlu adanya suatu pendekatan antara guru dengan peserta didik, agar terjalinnya hubungan baik sehingga guru dapat memahami peserta didik baik dari segi perilaku maupun kebiasaan dari peserta didik. Selain itu juga dapat memberikan pengaruh baik bagi peserta didik agar semakin rajin dalam belajar karena adanya suatu arahan dan bimbingan dari guru.

3) Masyarakat

Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa juga dapat memberikan pengaruh terhadap aktifitas belajar siswa. Apabila sekitar tempat tinggal keadaan masyarakat terdiri dari orang-orang

[61]Baharrudin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran,.....,* hal. 26

yang berpendidikan, terutama anak-anak yang bersekolah tinggi dan moralnya baik, maka hal tersebut akan sangat berdampak bagi siswa untuk giat dalam belajar.

4) Teman

Teman bergaul maupun bermain dalam sehari-hari memiliki pengaruh yang sangat besar dalam proses belajar. Apabila anak bergaul dengan mereka yang tidak bersekolah, maka ia akan malas untuk belajar. Sebab cara hidup anak bersekolah dengan tidak bersekolah sangatlah berbeda. Sehingga orang tua berkewajiban dalam mengawasi pergaulan anak agar dapat mencegah dan mengurangi pergaulan dengan mereka.

3. Ciri-Ciri Siswa yang Memiliki Minat Belajar

Ciri-ciri siswa yang memiliki minat belajar antara lain:

a. Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan menghafal sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
b. Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati.
c. Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang dinikmati, serta ada ketertarikan pada sesuatu aktifitas yang diminati.
d. Lebih suka suatu hal yang menjadi minatnya dari pada yang lain.
e. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan.[62]

[62]M Bahriatul Ulum, *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual (Slide Show Animation) Terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Materi Dalam Mata Pelajaran Fiqih di MAN 3 Blitar,* (Tulungagung: IAIN Tulungagung, 2018), hal. 40

4. Unsur-Unsur Minat Belajar

a. Perasaan senang

Syaiful Bahri Djamarah mengungkapkan bahwa seseorang yang berminat terhadap suatu aktivitas akan memperhatikan aktivitas tersebut dengan rasa senang. Dengan kata lain minat adalah suatu rasa lebih suka pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh. Sedangkan perasaan merupakan aktivitas psikis yang didalamnya subyek mengamati nilai-nilai obyek.[63]

b. Perhatian

Perhatian adalah pemusatan tenaga psikis yang tertuju pada suatu obyek. Perhatian memegang peranan penting dalam proses belajar. Suatu proses pembelajaran tidak akan terjadi tanpa adanya suatu perhatian. Dengan memusatkan perhatian merupakan wujud dari minat. Peserta didik yang telah memusatkan perhatian pada suatu obyek yang disukai dapat meningkatkan minat pada proses belajar.

c. Motif

Motif menurut S. Nasution adalah segala daya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Dalam proses pembelajaran, motivasi sangat diperlukan sebab siswa yang tidak mempunyai motivasi kemungkinan besar tidak akan melakukan aktivitas belajar dengan baik. Munculnya motivasi dalam diri siswa bukan hanya menjadi tanggungjawab siswa itu sendiri, tapi juga tanggungjawab guru. Hal ini

[63]Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar,.....,* hal. 132

sesuai dengan teori motivasi John M. Keller yaitu model ARCS *(Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction).*[64]

5. Fungsi Minat Belajar

Menurut Abdul Wahib dalam kutipan Ngalim Purwanto[65] mengungkapkan ada empat fungsi minat:

a. Minat mempengaruhi bentuk yang kuat.
b. Minat sebagai bahan pendorong yang kuat.
c. Prestasi selalu dipengaruhi oleh jenis dan intensitas minat seseorang.
d. Minat yang terbentuk sejak masa kanak-kanak sering terbawa seumur hidup karena minat membawa kepuasan.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pencapaian yang dihasilkan dari suatu proses penialain atau evaluasi yang berlangsung pada satuan waktu tertentu. Hasil belajar pada dasarnya terjadinya proses perubahan tingkah laku pada peserta didik. Perubahan tersebut dapat terjadi pada peningkatan ketrampilan peserta didik, dari tingkah maupun perilaku peserta didik dan lain sebagainya.

Hasil belajar merupakan gambaran tentang apa yang harus digali, dipahami, dan dikerjakan peserta didik. Hasil belajar ini merefleksikan keluesan kedalaman, kerumitan dan harus digambarkan secara jelas serta

---

[64]S. Nasution, *Didaktik Asas-Asas Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2000), hal. 73
[65]Ngalim Purwanto*, Psikologi Pendidikan,…..,* hal. 104

dapat diukur dengan teknik-teknik penilaian tertentu.[66] Supardi menjelaskan bahwa keberhasilan belajar adalah tahap pencapaian aktual yang ditampilkan dalam bentuk perilaku yang meliputi aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor dan dapat dilihat dalam bentuk kebiasaan sikap, penghargaan.[67]

Dalam konteks penilaian hasil belajar, Depdiknas mengemukakan prinsip-prinsip umum penilaian adalah mengukur hasil belajar yang telah ditentukan dengan jelas dan sesuai dengan kompetensi serta tujuan pembelajaran, mengukur sampel tingkah laku yang representatif dari hasil belajar dan bahan-bahan yang tercakup dalam pengajaran, mencakup jenis-jenis instrument penilaian yang paling sesuai untuk mengukur hasil belajar yang diinginkan, direncanakan sedemikian rupa agar hasilnya sesuai dengan yang digunakan secara khusus, dibuat dengan reliabilitas yang sebesar-besarnya dan harus ditafsirkan secara hati-hati dan dipakai untuk memperbaiki proses dan hasil belajar. [68]

Kesimpulan dari hari hasil belajar ialah suatu proses perubahan yang terjadi pada diri peserta didik baik dari segi tingkah laku, ketrampilan, pengetahuan dan lain sebagainya, Hasil belajar merupakan nilai yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dalam hasil belajar selain memperoleh nilai juga harus mendapatkan pencapaian aktual dari perilaku yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam menilai

---

[66]Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), hal. 26

[67]Supardi, *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, Psikomotor*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), hal. 2

[68]Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran,.....,* hal. 32

hasil belajar harus sesuai dengan kompetensi atau pemahaman yang dicapai oleh siswa, tingkah laku siswa terhadap guru dan materi pembelajaran serta sikap siswa terhadap guru dan materi yang diajarkan.

Benyamin S. Bloom dalam kutipan Zainal Arifin[69] mengungkapkan hasil belajar dapat dikelompokkan kedalam tiga domain, yaitu kognitif, afektif, psikomotor.

a) Ranah kognitif

Kognitif berasal dari kata *cognitive*. Kata kognitif sendiri berasal dari kata *cognition* yang padanannya *knowing*, berarti mengetahui. Dalam arti yang luas, *cognition* (kognisi) ialah perolehan, penataan dan penggunaan pengetahuan. Dalam perkembangan selanjutnya istilah kognitif menjadi popular sebagai salah satu wilayah atau ranah psikologis hasil belajar manusia yang meliputi setiap perilaku mental yang berhubungan dengan pemahaman, pertimbangan, pengolahan, informasi, pemecahan masalah, kesengajaan dan keyakinan. Ranah kejiwaan yang berpusat diotak ini juga berhubungan dengan kehendak, perasaan yang bertalian dengan ranah rasa.[70]

Ranah kognitif merupakan suatu pembelajaran yang memperoleh hasil belajar dengan menggunakan otak atau pikiran untuk mendapatkan suatu kemampaun belajar yang lebih baik dan bermanfaat. Melalui ranah kognitif peserta didik belajar untuk mengingat dan memahami setiap materi sehingga didapatkan hasil belajar yang signifikan.

---

[69]*Ibid*, hal. 21
[70]Supardi, *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, Psikomotor,…..,* hal. 152

Ranah kognitif terdapat enam jenjang proses berpikir, mulai jenjang terendah sampai dengan yang paling tinggi. Diantaranya yaitu:

1) Pengetahuan *(knowledge)*, yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenali atau mengetahui konsep, prinsip, fakta, atau istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya.
2) Pemahaman *(comprehesion)*, yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami atau mengerti tentang materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkan tanpa harus menghubungkannya dengan hal-hal lain.
3) Penerapan *(application)*, yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara atau metode, prinsip dan teori-teori dalam situasi baru dan konkrit.
4) Analisis *(analysis)*, yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menguraikan situasi atau keadaan tertentu kedalam unsur-unsur dan komponen pembentuknya.
5) Sintesis *(synthesis)*, yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan cara menggabungkan beberapa faktor.
6) Evaluasi *(evaluation)*, yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi keadaan, pernyataan atau konsep berdasarkan kriteria tertentu.[71]

[71]Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran,.....,* hal. 21

b) Ranah afektif

Yaitu internalisasi sikap yang menunjuk kearah pertumbuhan batiniah dan terjadi bila peserta didik menjadi sadar tentang nilai yang diterima, kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian dari dirinya dalam membentuk nilai dan menentukan tingkah laku.[72]

Afektif merupakan perasaan yang dimiliki seseorang dalam bentuk kecenderungan untuk bertindak, berpikir, berpresepsi, dalam menghadapi obyek, ide, sesuatu dan nilai. Afektif bukan perilaku tetapi merupakan kecenderungan-kecenderungan untuk berperilaku. Sikap yang ada dalam diri seseorang cenderung tetap dan dipertahankan. Dalam afektif terkandung perasaan menyenangkan dan tidak menyenangkan. Afektif diperoleh melalui pengalaman dan proses belajar. Dalam afektif tergantung motivasi dan perasaan.[73]

Domain afektif terdiri atas beberapa jenjang kemampuan, yaitu:

1) Kemampuan menerima *(receiving)*, yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk peka terhadap eksistensi fenomena atau rangsangan tertentu.
2) Kemampuan menanggapi/menjawab *(responding)*, yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk tidak hanya peka pada suatu fenomena, tetapi juga bereaksi terhadap salah satu cara.

[72]*Ibid*, hal. 22
[73]Supardi, *Penilaian AutentikPembelajaran Afektif , kognitif, Psikomotor,.....,* hal. 37

3) Menilai *(valuing),* yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menilai suatu obyek, fenomena atau tingkah laku tertentu secara konsisten.

4) Organisasi (*organization),* yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menyatukan nilai-nilai yang berbeda, memecahkan masalah, membentuk suatu sistem nilai.[74]

c) Ranah psikomotor

Yaitu kemampuan peserta didik yang berkaitan dengan gerakan tubuh atau bagian-bagiannya, mulai dari gerakan yang sederhana sampai dengan gerakan yang kompleks.[75]

Ranah psikomotorik sebagai proses dan hasil belajar siswa merupakan pemberian pengalaman kepada siswa untuk terampil mengerjakan sesuatu dengan menggunakan motor yang dimiliki. Dalam psikologi, kata motor digunakan sebagai istilah yang merujuk pada hal, keadaan, dan kegiatan melibatkan otot-otot dan gerakan-gerakannya, juga kelenjar-kelenjar dan sekresinya (pengeluaran cairan dan getah).

Keterampilan jasmani *(motor skill)* dipelajari melalui proses aktivitas latihan gabungan yang disertai dengan pengajaran-pengajaran teori-teori pengetahuan yang berlainan dengan *motor skill* itu sendiri. Sementara itu, aktivitas latihan perlu dilaksanakan dalam bentuk praktik-praktik yang berulang-ulang oleh siswa.[76]

---

[74]Zainal Arifin, *Evaluasi Pembelajaran,.....*, hal. 22
[75]*Ibid*, hal. 23
[76]Supardi, *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, Psikomotor,.....,* hal. 178

Proses pembelajaran psikomotorik, antara lain:

1) Pendidik melakukan penyajian dengan cara menjelaskan kepada peserta didik kompetensi kunci yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas tertentu.
2) Peserta didik mempraktekkan kompetensi-kompetensi tugas yang harus diselesaikan.
3) Pada bagian akhir pendidik melakukan penilaian hasil kerja peserta didik.[77]

Ketiga aspek tersebut sangat erat kaitannya dengan hasil belajar, karena dalam aspek kognitif bisa melihat kemampuan peserta didik melalui ingatan, kreativitas dan pengindraan. Aspek afektif bisa melihat kemampaun peserta didik melalui perasaan dan emosinya. Sedangkan pada aspek psikomotorik bisa melihat kemampuan siswa melalui niat dalam belajarnya.

2. Tipe-Tipe Hasil Belajar

Mengacu kepada pendapat Bloom terdapat tipe keberhasilan belajar dikaitkan dengan tujuan belajar, antara lain:

a. Tipe keberhasilan belajar kognitif

Tipe keberhasilan belajar kognitif meliputi:

1) Hasil pengetahuan terlihat dari kemampuan (mengetahui tentang hal-hal khusus, peristilahan, fakta-fakta khusus, prinsip-prinsip, kaidah-kaidah).

[77]*Ibid*, hal. 179

2) Hasil belajar pemahaman terlihat dari kemampuan (mampu menerjemahkan, menafsirkan, menentukan, memperkirakan, mengartikan).
3) Hasil belajar penerapan terlihat dari kemampuan (mampu memecahkan masalah, membuat bagan/grafik, menggunakan istilah atau konsep-konsep).
4) Hasil belajar analisis terlihat pada siswa dalam bentuk kemampuan (mampu mengenali kesalahan, membedakan, menganalisis unsur-unsur, hubungan-hubungan dan prinsip-prinsip organisasi).
5) Hasil belajar sintesis terlihat pada diri siswa berupa kemampuan-kemampuan (mampu menghasilkan, menyusun kembali, merumuskan).
6) Hasil belajar evaluasi dapat dilihat pada diri siswa sejumlah kemampuan (mampu menilai berdasarkan norma tertentu, mempertimbangkan, memilih alternatif).[78]

b. Tipe keberhasilan belajar afektif

Tipe keberhasilan afektif meliputi:

1) Hasil belajar penerimaan terlihat dari sikap dan perilaku (mampu menunjukkan, mengakui, mendengarkan dengan sungguh-sungguh).
2) Hasil belajar dalam bentuk partisipasi akan terlihat dalam sikap dan perilaku (mematuhi, ikut serta aktif).

[78]*Ibid*, hal. 3

3) Hasil belajar penilaian atau penentuan sikap terlihat dari sikap (mampu menerima suatu nilai, menyukai, menyepakati, menghargai, bersikap positif atau negatif, mengakui).
4) Hasil belajar mengorganisasikan terlihat dalam bentuk (mampu membentuk sistem nilai, menangkap relasi antar nilai, bertanggungjawab, menyatukan nilai).
5) Hasil belajar pembentukan pola hidup terlihat dalam bentuk sikap dan perilaku (mampu menunjukkan, mempertimbangkan, melibatkan diri).[79]

c. Tipe keberhasilan belajar psikomotor

Tipe keberhasilan psikomotor meliputi:

1) Hasil belajar kesiapan dalam bentuk perbuatan (mampu berkonsentrasi, menyiapkan diri baik fisik maupun mental).
2) Hasil belajar persepsi terlihat dari perbuatan (mampu menafsirkan rangsangan, peka terhadap rangsangan, mendiskriminasikan).
3) Hasil belajar gerakan terbimbing akan terlihat dari kemampuan (mampu meniru contoh).
4) Hasil belajar gerakan terbiasa dari penguasaan (mampu berketrampilan, berpegang pada pola).
5) Hasil belajar gerakan kompleks terlihat dari kemampuan siswa yang meliputi (berketrampilan secara lancar, luwes, supel, gesit, lincah).

[79]*Ibid*, hal. 3

6) Hasil belajar penyesuaian pola gerakan terlihat dalam bentuk perbuatan (mampu menyesuaiakan diri, bervariasi).
7) Hasil belajar kreativitas terlihat dari aktivitas-aktivitas (mampu menciptakan yang baru, berinisiatif).[80]

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

a. Faktor Internal

1) Faktor fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti kesehatan yang prima, tidak dalam keadaan yang lelah dan capek, tidak dalam keadaan cacat jasmani, dan sebagainya. Semua hal-hal tersebut akan membantu dalam proses hasil belajar. Demikian juga saraf pengontrol kesadaran dapat berpengaruh pada proses dan hasil belajar.

2) Faktor Psikologis

Beberapa faktor psikologis yang dapat diuraikan diantaranya meliputi:

a) Intelegensi

Intelegensi adalah kesanggupan untuk menyesuikan diri kepada kebutuhan baru, dengan menggunakan alat-alat berpikir yang sesuai dengan tujuannya.[81] Tingkat intelegensi siswa sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar siswa. Semakin tinggi

[80]*Ibid*, hal. 3
[81]Ngalim Purwanto, *Psikologi pendidikan,.....,* hal. 52

kemampuan intelegensi siswa maka semakin besar peluangnya meraih sukses, demikian pula sebaliknya.

b) Perhatian

Perhatian adalah keaktifan jiwa yang dipertinggi, jiwa semata-mata tertuju kepada sesuai obyek untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa diharapkan pada obyek-obyek yang dapat menarik perhatian siswa, bila tidak maka perhatian siswa tidak akan terarah atau fokus pada obyek yang sedang dipelajarinya.

c) Minat dan bakat

Higard dalam kutipan Yudhi Munadhi[82] menyatakan bahwa minat adalah kecenderungan beberapa kegiatan. Sedangkan bakat adalah kemampuan untuk belajar. Kemampuan ini baru akan terealisasi menjadi kecakapan yang nyata setelah melalui belajar dan berlatih.

d) Motif dan motivasi

Motif menunjukkan suatu dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang yang menyebabkan orang tersebut mau bertindak melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi adalah pendorongan, suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku

[82]Yudhi Munadhi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru,.....,* hal. 27

seseorang agar ia tergerak hatinya untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil dan tujuan tertentu.[83]

e) Kognitif dan daya nalar

Pembahasan mengenai hal ini meliputi tiga hal, yakni persepsi, mengingat dan berpikir. Persepsi adalah pengindraan terhadap suatu kesan yang timbul dalam lingkungannya. Pengindraan dipengaruhi oleh pengalaman, kebiasaan, dan kebutuhan. Mengingat adalah suatu aktivitas kognitif, dimana orang menyadari bahwa pengetahuannya berasal dari masa yang lampau atau berdasarkan kesan-kesan yang diperoleh melalui pengalaman dimasa lampau. Berpikir ialah dalam menyesuaikan diri dengan dunia nyata.[84]

Dalam kebanyakan usaha pemanfaatan media pembelajaran yang dilakukan oleh guru adalah berusaha membawa para siswanya kepada pemahaman yang realistis. Dengan demikian, pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dapat merangsang dan mengembangkan nalar siswa.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor lingkungan

Kondisi lingkungan juga dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar. Lingkungan ini dapat berupa lingkungan fisik atau alam dan

[83]Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan,…..,* hal. 71
[84]Yudhi Munadhi, *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru,…..,* hal. 30

dapat pula berupa lingkungan sosial.[85] Lingkungan sosial baik dapat mempengaruhi proses dan hasil belajar yang baik, efektif dan efisien.

2) Faktor instrumental

Faktor instrumental adalah faktor yang keberadaannya dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor-faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana untuk tercapainya tujuan-tujuan belajar yang direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini dapat berupa kurikulum, sarana, fasilitas dan guru.[86]

Faktor instrumental ini mempunyai pengaruh yang sangat besar dalam pembelajaran, karena dalam faktor instrumental terdapat kurikulum, sarana, fasilitas dan guru. Jadi sudah memiliki acuan yang pasti dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

D. Mata Pelajaran Fiqh

1. Pengertian Fiqih

Dilihat dari sudut bahasa fiqih berasal dari kata *faqaha* yang berarti "memahami" dan "mengerti".[87] Fiqih adalah suatu disiplin ilmu (pengetahuan) yang membahas tentang hukum yang menyangkut tentang perbuatan, baik yang dipetik dari Al-Qur'an dan hadis maupun melalui usaha pemahaman dan ijtihad.[88]

---

[85]*Ibid*, hal. 31

[86]*Ibid*, hal. 32

[87]Alaidin Koto, *Ilmu Fiqih dan Ushul Fiqih*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 2

[88]Saifudin Zuhri, *Ushul Fiqih Akal Sebagai Sumber Hukum Islam*, (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2011), hal. 13

Dalam peristilahan syar'i, ilmu fiqih dimaksudkan sebagai ilmu yang berbicara tentang hukum-hukum syar'i amali (praktis) yang penetapannnya diupayakan melalui pemahaman yang mendalam terhadap dalil-dalilnya yang terperinci dalam nash (al-Qur'an dan Hadits).

Hukum syar'i yang dimaksudkan dalam definisi diatas adalah segala perbuatan yang diberi hukumnya itu sendiri dan diambil dari syari'at yang dibawa oleh Nabi Muhammad SAW. Adapun kata 'amali dalam definisi itu dimaksudkan sebagai penjelasan bahwa yang menjadi lapangan pengkajian ilmu ini hanya yang berkaitan dengan perbuatan *('amaliyah)* mukallaf dan tidak termasuk keyakinan atau iktikad *(aqidah)* dari mukallaf itu. Adapun dalil-dalil terperinci *(al-tafshili)* maksudnya adalah dalil-dalil yang terdapat dalam nash dimana satu per satu menunjuk pada satu hukum tertentu.[89]

Pengertian Fiqih dari beberapa definisi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa Fiqih adalah ilmu mengenai pemahaman tentang hukum-hukum syara' yang berkaitan didapatkan dan ditetapkan berdasarkan dalil-dalil tertentu (al-Qur'an dan Hadits) dengan cara ijtihad.[90]

Jadi mata pelajaran Fiqih adalah salah satu bagian dari rumpun mata pelajaran PAI yang membahas dan menerangkan tentang hal-hal yang berkaitan tentang hukum-hukum syara' dengan dalil-dalil yang terperinci sesuai dengan nash (al-Quur'an dan Hadits). Fiqih merupakan salah satu bidang ilmu dalam syariat Islam yang secara khusus membahas persoalan

---

[89]Alaidin Koto, *Ilmu Fiqih dan Ushul Fiqih,.....,* hal. 2
[90]*Ibid*, hal. 5

hukum yang mengatur berbagai aspek kehidupan, yaitu aqidah, syariat dan akhlak.

2. Objek Ilmu Fiqih

Pada pokok yang menjadi objek pembahasan dalam ilmu Fiqih adalah perbuatan mukallaf dilihat dari sudut hukum syara'. Perbuatan tersebut dapat dikelompokkan dalam tiga kelompok besar yaitu *ibadah, mu'amalah, dan 'uqubah*.

Ibadah tercakup segala persoalan yang pada pokoknya berkaitan dengan urusan akhirat. Artinya, segala perbuatan yang dikerjakan dengan maksud mendekatkan diri kepada Allah. Seperti sholat, puasa, haji, dan sebagainya.[91]

Mu'amalah mencakup hal-hal yang mengatur hubungan sesama manusia dalam masalah harta, seperti jual beli, sewa menyewa, pinjam meminjam, amanah, dan harta peninggalan. Pada bagian ini juga dimaksudkan persoalan munakahat dan siyasah.[92]

Bagian *'uqubah* mencakup segala persoalan yang menyangkut tindak pidana, seperti pembunuhan, pencurian, perampokan, pemberontakan, dan lain-lain. Bagian ini juga membicarakan hukuman-hukuman seperti *qishas, had, diyat, dan ta'zir*.

Syari'at Islam menerangkan bahwa tujuan utama dalam ilmu Fiqih adalah untuk menghasilkan kemaslahatan manusia dan memelihara tata

---

[91]Alaidin Koto, *Ilmu Fiqih dan Ushul Fiqih,.....,* hal. 5
[92]*Ibid*, hal.

aturan kehidupan. Pengaturannya secara garis besar sedangkan perinciannya diserahkan kepada perkembangan masyarakat.[93]

Objek pembahasan Fiqih dapat diperinci menjadi delapan bagian yaitu:

a) Kumpulan hukum yang digolongkan kedalam ibadah, yaitu sholat, puasa, zakat, haji, jihad dan nadzar.
b) Kumpulan hukum yang berkaitan dengan masalah keluarga, seperti perkawinan, talak, nafkah, wasiat dan pusaka. Hukum seperti ini sering disebut *al-ahwal al-syakhshiyah.*
c) Kumpulan hukum mengenai mu'amalah madiyah (kebendaan), seperti hukum-hukum jual beli, sewa-menyewa, utang-piutang, gadai, *syuf'ah, hiwalah, mudharabah*, memenuhi akad atau transaksi, dan menunaikan amanah.
d) Kumpulan hukum yang berkaitan dengan harta Negara, yaitu kekayaan yang menjadi urusan *baitul mal.* Penghasilannya, macam-macam harta yang ditempatkan di *baitul mal* dan tempat-tempat pembelanjaannya. Hukum ini termasuk kedalam *al-Siyasah.*
e) Kumpulan hukum yang dinamai *'uqubat*, yaitu hukum-hukum yang disyariatkan untuk memelihara jiwa, kehormatan dan akal manusia, seperti hukum *qishas, had, dan ta'zir*.
f) Kumpulan hukum yang termasuk kedalam hukum acara, yaitu hukum-hukum mengenai peradilan, gugatan, pembuktian, dan lain sebagainya.

[93]*Ibid*, hal. 31

g) Kumpulan hukum yang tergolong kepada hukum tata Negara seperti, syarat-syarat menjadi kepala tata Negara, hak-hak penguasa, hak-hak rakyat, dan sistem permusyawaratan. Ini juga termasuk dalam lingkup *al-Siyasah*.

h) Kumpulan hukum yang sekarang disebut hukum Internasional. Termasuk kedalamnya hukum perang, tawanan, perampasan perang, perdamaian, perjanjian, tebusan, cara menggauli *ahl-zhimmah* dan lain sebagainya. Ini juga dalam lingkup *al-Siyasah al-Duwaliyah.*

Ulama Fiqih dalam membicarakan perbuatan-perbuatan orang mukallaf seperti diatas bertujuan untuk mengetahui apa hukum (syar'i) bagi masing-masing perbuatan tersebut.[94]

3. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Fiqih

Tujuan dan fungsi pembelajaran Fiqih[95], yaitu:

a) Tujuan pembelajaran Fiqih

Pembelajaran Fiqih bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat :

1) Mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa dalil naqli dan aqli. Pengetahuan dan pemahaman tersebut diharapkan menjadi pedoman hidup dalam kehidupan dan sosial.

[94]*Ibid*, hal. 5
[95]Khusnul Afifah, *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual,…..,* hal. 43

2) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan besar. Pengalaman tersebut diharapkan menumbuhkan ketaatan menjalankan hukum Islam, disiplin dan tanggungjawab sosial yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosial.

b) Fungsi pembelajaran Fiqih

Fungsi dari pembelajaran Fiqih yaitu antara lain:

1) Penanaman nilai-nilai dan kesadaran beribadah peserta didik kepada Allah SWT. sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.
2) Penanaman kebiasaan melaksanakan hukum Islam di kalangan peserta didik dengan ikhlas dan perilaku yang sesuai dengan peraturan yang berlaku di madrasah dan masyarakat.
3) Pembentukan kedisiplinan dan rasa tanggungjawab sosial di madrasah dan masyarakat.
4) Pengembangan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT serta akhlak mulia peserta didik seoptimal mungkin, melanjutkan yang telah ditanamkan lebih dahulu dalam lingkungan keluarga.
5) Pembangunan mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui ibadah dan muamalah.
6) Perbaikan kesalahan-kesalahan, kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan dan pelaksanaan ibadah dalam kehidupan sehari-hari.

7) Pembekalan peserta didik untuk mendalami Fiqih atau hukum Islam pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

4. Ruang Lingkup Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah

Materi pelajaran Fiqih di Madrasah Aliyah Al Muslimun Lamongan kelas X, XI, dan XII Tahun Ajaran 2019/2020

No	Kelas/Semester	Materi
1	X/Ganjil	a. Konsep Fiqih dan ibadah dalam Islam b. Pengurusan Jenazah dan hikmahnya c. Zakat dan hikmahnya d. Haji dan umrah e. Qurban dan aqiqah f. Kepemilikan dalam Islam
	X/Genap	a. Perekonomian dalam Islam b. Pelepasan dan perubahan kepemilikan harta c. Wakalah dan sulhu d. Dhamman dan kafalah e. Riba, bank dan asuransi
2	XI/Ganjil	a. Jinayat dan hikmahnya b. Hudud dan hikmahnya c. Peradilan Islam
	XI/Genap	a. Pernikahan dalam Islam b. Hukum warisan dalam Islam
3	XII/Ganjil	a. Syiyasyah Syariyah b. Jihad dalam Islam c. Sumber hukum Islam 1 dan 2 d. Hukum syar'i
	XII/Genap	a. Kaidah ushuliyah b. Ijtihad dalam Islam c. Madzhab dalam Fiqih

Peneliti dalam hal ini mengambil sampel kelas XI semester Genap. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bab pernikahan dalam Islam. Pada materi tersebut peneliti menggunakan media audio visual sebagai penerapan media pembelajaran, dan membuat metode pembelajaran yang berbeda dari sebelumnya. Karena pada mata pelajaran PAI guru masih

menggunakan metode konvensional. Oleh karena itu, peneliti melakukan pembaharuan pada metode pembelajaran.

E. Penerapan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Fiqh

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah sebuah komunikasi (proses penyampaian pesan dan menerima pesan) yang harus diciptakan atau diwujudkan melalui kegiatan tukar menukar pesan informasi oleh setiap guru dan peserta didik. Pesan atau informasi yang dimaksud berupa pengetahuan, keahlian, skill, ide, pengalaman, dan lain sebagainya.

Media pembelajaran audio visual dalam proses belajar mengajar mempunyai peran penting terutama dalam pembelajara PAI bidang ilmu Fiqih. Banyaknya sarana media pembelajaran menuntut para pendidik untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam mempermudah menyampaikan materi kepada peserta didik. Selain itu, dengan penggunaan media audio visual diharapkan para peserta didik merasa tertarik dan memiliki minat dalam proses pembelajaran. agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai, efektif, dan efisien.

Sebagai alat bantu, media audio visual mempunyai fungsi untuk membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penerapan media audio visual dalam mata pelajaran Fiqih dapat membantu siswa memahami materi dengan mudah, melihat secara langsung tampilan video (visual), serta bantuan suara (audio) yang dapat memperjelas komunikasi dalam proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik akan merasa adanya pembaharuan dalam metode pembelajaran, yang pada mulanya menggunakan metode

konvensional seperti ceramah, menjadi metode baru dengan menggunakan penerapan media audio visual. Sehingga dari penerapan media audio visual dapat membantu meningkatkan minat dan hasil belajar pada peserta didik.

F. Penelitian Terdahulu

1. Moh. Bahriatul Ulum, 2018. Dengan judul *"Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual (Slide Show Animation) Terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Materi dalam Mata Pelajaran Fiqih di MAN 3 Bllitar "*. penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa IAIN Tulungagung dari jurusan Pendidikan Agama Islam. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *quasi experiment*. Pengambilan sampel menggunakan menggunakan teknik *nonequivalent control group*, dengan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, angket, dokumentasi dan kepustakaan. Untuk teknik analisis data menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji-t, uji manova. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan media audio visual *(slide show animation)* terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqih di MAN 3 Blitar dengan nilai signifikansi kurang dari 0,05. Serta media pembelajaran audio-visual (slide show animation) berpengaruh terhadap minat belajar dan pemahaman siswa pada mata pelajaran Fiqih di MAN 3 Blitar dengan nilai signifikansinya kurang dari 0,05. Perbedaan penelitian milik Moh. Bahriatul Ulum dengan milik peneliti terdapat pada variabel terikat. Pada penelitian milik peneliti menggunakan hasil belajar sebagai variabel terikat, sedangkan pada penelitian milik Moh. Bahriatul Ulum

menggunakan variabel pemahaman siswa. Sedangkan persamaan dari masing-masing penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode eksperimen.

2. Zenia Kirana Putri, 2018. Dengan judul *"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Trenggalek"*. Penelitian dilakukan oleh mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, jenis penelitian yang digunakan adalah *ex-post facto*. Sedangkan instrument dalam pengumpulan data peneliti menggunakan angket dan dokumentasi. Setelah dilaksanakan pengujian menggunakan regresi linier sederhana hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran (video) terhadap hasil belajar siswa dengan nilai Sig. 0,033. (2) Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran (gambar) terhadap hasil belajar siswa dengan nilai Sig. 0,032. (3) Ada pengaruh penggunan media pembelajaran (power point) terhadap hasil belajar siswa dengan nilai Sig. 0,021. Perbedaan pada masing-masing penelitian terdapat pada jenis penelitian yang dilakukan. Penelitian milik peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen, sedangkan pada penelitian milik Zenia Kirana Putri menggunakan jenis penlitian *ex-post facto*. Dalam uji hasil penelitian juga memiliki perbedaan. Milik Zenia menggunakan uji linier, sedangkan milik peneliti menggunakan uji validitas, reliabilitas, uji-t, dan MANOVA.

Sedangkan persamaan dari masing-masing penelitian yaitu sama-sama mengunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Dengan menggunakan media pembelajaran berupa IT.

3. Muhammad Jibril, 2019. Dengan judul *"Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual (Video) Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Fiqih pada Kelas VIII di MTsN 7 Tulungagung"*. Penelitian dilakukan oleh mahasiswa IAIN Tulunggung jurusan Pendidikan Agama Islam. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *quasi experimental*. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, angket, dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji-t dan uji MANOVA. Berdasarkan hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa (1) penggunaan media audio visual *(video)* berpengaruh terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqih pada kelas VIII di MTs N 7 Tulungagung dengan nilai Sig. 0,000 < 0,05. (2) penggunaan media audio visual *(video)* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqih pada kelas VIII di MTs N 7 Tulungagung dengan nilai Sig. 0,000 > 0,05. (3) penggunaan media audio visual *(video)* berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqih pada kelas VIII di MTs N 7 Tulungagung dengan nilai Sig. 0,000 < 0,05, dengan demikian hipotesis diterima. Persamaan pada masing-masing penelitian adalah menggunakan

Pendekatan kuantitatif jenis eksperimen. Dan menggunakan uji analisis data yang sama yaitu uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji-t dan uji MANOVA. Penelitian ini juga sama-sama menggunakan media pembelajaran berupa audio visual. Sedangkan perbedaan pada penelitian ini terdapat pada tempat yang dilakukan untuk penelitian.

4. Adinda Yasinta Sahara, 2017. Dengan judul *"Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas X di SMAN 1 Campurdarat Tulungagung"*. Penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Tulungagung. Metode penelitian yang digunakan menggunakan pendekatan kuantitatif jenis penelitian regresi linier sederhana. Populasi dalam penelitian ini siswa kelas X berjumlah 240 siswa. Sampel dalam penelitian ini sebanyak 40 siswa, peneliti menggunakan metode *clueste sampling* dalam pengambilan sampel. Pengumpulan data variabel menggunakan angket dan dokumentasi. Uji validitas dalam penelitian ini menggunakan *korelasi bivariate person*. Uji reliabilitas penelitian ini juga menggunakan *Alpha Cronbach*. Uji prasyarat analisis normalitas dilakukan dengan pengujian dengan pendekatan *Kolmogorov-Smirnov*. Sedangkan uji hipotesis diuji dengan analisis regersi sederhana. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media audio visual terhadap minat belajar siswa kelas X dengan hasil signifikansi (3,040>1,686) α = 0,05 dengan Sig. 0,0004. Persamaan dalam penelitian

Menggunakan pendekatan kuantitatif. Sedangkan perbedaannya terdapat pada jenis penelitian dan uji analisi data. Jenis penelitian milik peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen.

5. Siti Mukaromah, 2018. Dengan judul *"Pengaruh Penggunaan Metode Jigsaw Dengan Media Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII di MTs Darul Huda Wonodadi Blitar"*. Penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Tulungagung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif jenis eksperimen semu. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan metode *jigsaw* dengan media mind mapping. *P-Value* yang diperoleh dari uji t adalah 0,000 dengan $\alpha = 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa *P-Value* $< \alpha$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak.

   Perbedaan pada penelitian ini terdapat pada metode yang digunakan. Pada penelitian milik Siti Mukaromah menggunakan metode jigsaw, sedangkan pada penelitian ini menggunakan metode media audio visual. Persaman pada penelitian ini yaitu sama-sama menguji pada hasil belajar siswa. Selain itu penelitian ini sama-sama menggunakan pendekatan kuantitatif.

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Identitas Peneliti dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Moh. Bahriatul Ulum, 2018. Dengan judul *"Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual (Slide Show Animation) Terhadap Minat Belajar dan Pemahaman Materi dalam Mata Pelajaran Fiqih di MAN 3 Blitar."* Penelitian dilakukan oleh Mahasiswa IAIN Tulungagung Prodi Pendidikan Agama Islam	Terdapat pengaruh penggunaan media audio visual (slide show animation) terhadap minat dan pemahaman materi dalam mata pelajaran Fiqih di MAN 3 Blitar dengan taraf signifikansi kurang dari 0,05. Dengan demikian hipotesis diterima.	1. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. 2. Terdapat persamaan pada variabel dependent (minat belajar) 3. Penelitian ini sama-sama menggunakan media pembelajaran berbasis IT. 4. Penelitian ini sama-sama menggunakan metode eksperimen.	1. Pada penelitian milik peneliti menggunakan media pembelajaran berupa media audio visual (slide video). 2. Pada penelitian milik peneliti menambahkan variabel hasil belajar sebagai variabel dependent. 3. Pada penelitian milik Moh. Bahriatul Ulum tempat penelitian berada di Man 3 Blitar, sedangkan pada milik peneliti berada di MA Al Muslimun Lamongan.

2	Zenia Kirana Putri, 2018. Dengan judul *"Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Trenggalek."* Penelitian dilakukan oleh mahasiswi IAIN Tulungagung prodi Pendidikan Agama Islam.	Hasil analisis data dengan *independent sample t-test* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2,396>t_{tabel} sebesar 2,017 pada taraf signifikansi 0,021 maka dapat diambil kesimpulan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka ada pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa.	1. Penelitian ini sama-sama menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. 2. Penelitian ini sama-sama menggunakan media pembelajaran sebagai variabel dependent.	1. Penelitian milik peneliti terdahulu menggunakan media gamabar untuk mengukur hasil belajar siswa 2. Penelitian milik peneliti menggunakan media audio visual untuk mengukur minat dan hasil belajar siswa.
3	Muhammad Jibril, 2019. Dengan judul *"Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual (Video) Terhadap Minat Belajar dan Hasil Belajar Siswa dalam Mata Pelajaran Fiqih pada Kelas VIII di MTSN 7 Tulungagung."* Peneliti dilakukan oleh mahasiswi IAIN Tulungagung prodi Pendidikan Agama Islam.	Berdasarkan hasil perhitungan penggunaan media pembelajaran audio visual (visual) berpengaruh terhadap minat dan hasil dengan taraf signifikansinya kurang dari 0,05, yaitu dengan nilai signifikansinya 0,000. Dengan demikian hipotesis diterima.	1. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif 2. Penelitian menggunakan metode ekperimen. 3. Penelitian mengukur minat dan hasil belajar siswa menggunakan media audio visual	1. Penelitian milik peneliti terdahulu berada di MTSN 7 Tulungagung 2. Penelitian milik peneliti berada di MA Al Muslimun Lamongan

4	Adinta Yasinta Sahara, 2017. Dengan judul *"Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI Kelas X di SMAN 1 Campurdarat Tulungagung."* Penelitian dilakukan oleh mahasiswi IAIN Tulungagung prodi Pendidikan Agama Islam.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media audio visual terhadap minat belajar siswa kelas X dengan hasil signifikan (3,040>1,686) α=0,05 dengan Sig. 0,0004	1. Penelitian ini sama-sama menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. 2. Penelitian sama-sama menggunakan jenis penelitian ekperimen. 3. Penelitian sama-sama menerapkan media audio visual sebagai penelitian.	1. Pada penelitian terdahulu berada di SMAN 1 Campurdarat Tulungagung 2. Pada penelitian milik peneliti berada di MA Al Muslimun Lamongan 3. Pada penelitian terdahulu hanya menggunakan variabel minat belajar. 4. Pada penelitian milik peneliti menggunakan variabel minat dan hasil belajar.

5	Siti Mukaromah, 2018. Dengan judul *"Pengaruh Penggunaan Metode Jigsaw Dengan Media Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII di MTs Darul Huda Wonodadi Blitar"*. Penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Tulungagung	*P-Value* yang diperoleh dari uji t adalah 0,000 dengan $\alpha = 0,05$ hal ini menunjukkan bahwa *P-Value* $< \alpha$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak	1. Penelitian ini sama-sama mengguna-kan pendekatan kuantitatif. 2. Jenis penelitian sama-sama mengguna-kan eksperimen semu. 3. Penelitian sama-sama mengukur hasil belajar pada siswa.	1. Penelitian milik Siti Mukaro-mah mengguna kan metode jigsaw dan media mind mapping yang hanya untuk mengukur hasil belajar pada siswa. 2. Pada penelitian milik peneliti hanya mengguna kan media audio visual untuk mengukur minat dan hasil belajar.

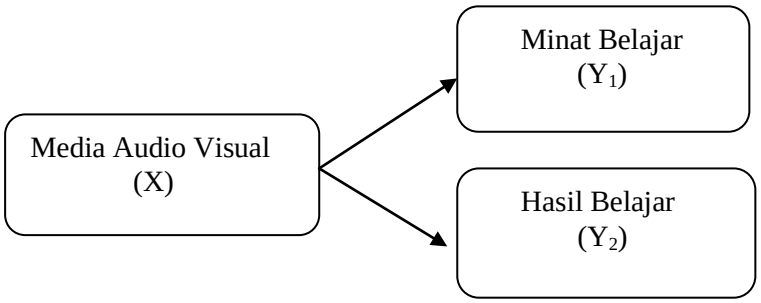
Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh peneliti lain. Memang ada beberapa persamaan mengenai teknik pendekatan penelitian yaitu dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Serta dalam hal variabel bebas menggunakan media audio visual dan variabel terikat menggunakan hasil belajar. Namun dalam penelitian ini, saya menambahkan minat belajar peserta didik sebagai variabel terikat. Dari penelitian ini, saya mencoba melakukan pembaharuan dengan menambahkan minat belajar peserta didik sebagai variabel terikat, selain hasil belajar peserta didik . Dengan adanya ide baru

dari peneliti, maka peneliti akan melakukan penelitian mengenai "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqh di Madrasah Aliyah Al Muslimun Kawistolegi Karanggeneng Lamongan".

G. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir merupakan kerangka konseptual tentang bagaimana teori berhubungan, dengan ini berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang diteliti.[96] Aspek pendukung yang terpenting dalam suatu pembelajaran adalah dengan menggunakan suatu metode atau penerapan suatu metode yang dilakukan oleh seorang pendidik, sehingga muncullah suatu ketertarikan peserta didik untuk mengikuti suatu pembelajaran tersebut. Dari penelitian yang dilakukan dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Minat dan Hasil Belajar Fiqih Peserta didik di MA Al Muslimun Lamongan" berikut gambaran mengenai kerangka berpikir yang peneliti lakukan:

Gambar 2.1



Keterangan:
X_1= Media Audio Visual
Y_1= Minat Belajar Siswa
Y_2= Hasil Belajar Siswa

[96]Sugiono, *Metode Penelitian Kombinasi*, (Bandung: Alfabeta, 2012), hal 93

Dari kerangka berpikir diatas, peneliti dapat mengetahui bahwa variabel independent (X_1) memil iki pengaruh terhadap variabel dependent (Y_1) dan (Y_2). Penggunaan media audio visual memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqih. Selain itu media audio visual juga memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqih. Dalam penelitian ini diharapkan penggunaan media audio visual memberikan pengaruh yang signifikan terhadap proses pembelajaran peserta didik, baik dalam mempengaruhi minat belajar siswa maupun memberikan hasil pada peserta didik. Jadi dapat disimpulkan bahwa penggunaan media audio visual memiliki pengaruh terhadap minat belajar peserta didik, dan memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih.