

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Penggunaan Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', 'pengantar'. Dalam bahasa arab, media adalah perantara (لئاسو) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.¹

Menurut Oemar Hamalik “media adalah suatu eksistensi manusia yang memungkinkan mempengaruhi orang lain yang tidak mengadakan kontak langsung dengan dia.”²

Menurut M. Basyarudin Usman:

Media adalah suatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan audien (siswa) sehingga dapat terjadinya proses belajar pada dirinya.³

Dari beberapa definisi diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media adalah alat yang digunakan sebagai penyalur pesan dalam proses pembelajaran untuk memberikan stimulus pikiran, perasaan, dan menumbuhkan minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar.

¹ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2010), hlm.03

² Oemar Hamalik, *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*.(Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2010), hlm.201

³ Basirudin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Ciputat Pers, 2002) hlm. 11

Pengertian pembelajaran menurut Wina Sanjaya:

Pembelajaran adalah proses kerjasama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada baik potensi yang bersumber dalam diri siswa itu sendiri seperti minat, bakat, dan kemampuan dasar yang dimiliki termasuk gaya belajar maupun potensi yang ada diluar diri siswa seperti lingkungan, sarana, dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan tertentu.⁴

Menurut Rossi dan Breidle:

Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya. Menurut Rossi, alat-alat semacam radio dan televisi digunakan dan diprogram untuk pendidikan, maka merupakan media pembelajaran.⁵

Sedangkan menurut Harjanto, “media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pengajaran yang terencana.”⁶

Maka dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat bahan ataupun berbagai macam komponen yang digunakan ketika proses pembelajaran berlangsung agar para peserta didik dapat menerima pesan yang disampaikan oleh pendidik dengan cara yang efektif.

Menurut Asnawir dan M. Basyiruddin

Definisi dari media pendidikan Agama adalah semua aktivitas yang ada hubungannya dengan materi pendidikan agama, baik berupa alat yang dapat diragakan maupun teknik atau metode yang secara efektif dapat digunakan oleh guru agama dalam rangka mencapai tujuan tertentu dan tidak bertentangan dengan ajaran Islam.⁷

⁴ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2009) hlm. 26

⁵ *Ibid*, hlm. 204

⁶ Harjanto, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: PT Asdi Mahasadya, 2006), hlm. 247

⁷ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal.

Media pembelajaran yang disajikan haruslah menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan semangat siswa untuk belajar. Media pembelajaran dalam kaitannya dengan kegiatan pendidikan di sekolah amat diperlukan, karena dapat mempengaruhi efektifitas dan efisiensi dari program pembelajaran.

2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gelach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (kurang efisien) melakukannya.

Ketiga ciri tersebut yaitu:⁸

a. Ciri fiksatif (*Fixative Property*)

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

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

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

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

Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian yang sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan dalam

⁸ Azhar Arsyad, *Media ...*, hlm. 12-13

pengaturan kembali urutan kejadian atau pemotongan bagian-bagian yang salah, maka akan terjadi pula kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan bahkan menyesatkan sehingga dapat merubah sikap mereka yang tidak diinginkan.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dimasa ini media tidak terbatas satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah dalam suatu wilayah tertentu, tetapi media itu misalnya rekaman video, audio, disket komputer dapat disebar keseluruh penjuru tempat yang dapat diinginkan kapan saja.⁹

3. Macam-macam Media Pembelajaran

Ada beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Fiqih dilihat dari jenisnya, daya liputnya dan dari bahan serta cara pembuatannya.

a. Dilihat dari jenisnya, media dibagi menjadi tiga jenis:¹⁰

1) Media Visual

Media Visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar diam seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai), foto, gambar atau lukisan, cetakan. Ada pula media visual yang menampilkan gambar atau simbol yang bergerak seperti film bisu, film kartun.

⁹ Azhar Arsyad, *Media...*, hlm. 14

¹⁰ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hlm. 140

2) Media Audio

Media Audio adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *cassette recorder*, piringan hitam. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam pendengaran.

3) Media Audiovisual

Media audiovisual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan yang kedua.¹¹

Media ini dibagi menjadi:

- a) Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti bingkai, suara (sound slides), film rangkai suara, cetak suara.
- b) Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan *video-cassette*.¹²

Pembagian lain dari media Audiovisual ini adalah:

- a) Audiovisual murni, yaitu baik unsur suara maupun unsur gambar berasal dari suatu sumber seperti film *video cassette*,

¹¹ Syaiful Bahri, *Strategi ...*, hlm. 140

¹² *Ibid*, hlm.141

b) Audiovisual tidak murni yaitu unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda, misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya bersumber dari *slides* proyektor dan unsur suaranya bersumber dari tape recorder.¹³

b. Dilihat dari daya liputnya, media dibagi menjadi 3, yaitu:

1) Media dengan daya liput luas dan serentak

Penggunaan media ini tidak terbatas oleh tempat ruang serta dapat menjangkau jumlah anak didik yang banyak dalam waktu yang sama. Contoh: Radio dan Televisi

2) Media daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat

Media ini dalam penggunaannya membutuhkan ruang dan tempat yang khusus seperti film, *sound slide*, film rangkai, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.

3) Media untuk pengajaran individual

Media ini penggunaannya hanya untuk seorang diri. Termasuk media ini adalah modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.¹⁴

¹³ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi...*, hlm.142

¹⁴ *Ibid*, hlm. 143

c. Dilihat dari bahan pembuatannya, media dibagi menjadi dua, yaitu:

1) Media Sederhana

Media ini bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.

2) Media Kompleks

Media ini adalah media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya, dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.¹⁵

Menurut Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i:¹⁶

Media pembelajaran yang biasa digunakan dalam pembelajaran adalah:

- a. Media dua dimensi seperti gambar, foto, grafik, bagan, poster, kartun.
- b. Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat (solid model), model penampang, model susun, model kerja.
- c. Media proyeksi seperti slide, film strip, OHP.
- d. Lingkungan.

Karakteristik media yang mana yang dianggap tepat untuk menunjang pencapaian tujuan pengajaran, itulah media yang seharusnya dipakai.¹⁷ Sehingga dari jenis-jenis dan karakteristik media sebagaimana disebutkan di atas, kiranya patut menjadi perhatian dan pertimbangan bagi guru ketika akan memilih dan mempergunakan media dalam pengajaran. Agar

¹⁵Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi...*, hlm .145

¹⁶ Nana Sudjana dan Ahmad Riva'I, *Media Pengajaran* (Bandung: CV Sinar Baru, 1990), hlm. 3-4

¹⁷ Sudjarwo, *Beberapa aspek pengembangan Sumber Belajar* (Jakarta : PT. Mediyatama, Sarana Perkasa, 1989), hlm. 178

mampu terlaksananya tujuan dari penggunaan media dalam pembelajaran itu sendiri.

Prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa macam media pembelajaran. Yang tentunya penggunaannya yang harus tepat dengan materi atau bahan ajar yang akan disampaikan oleh guru. Berdasarkan macam-macam media pembelajaran diatas, penulis akan membahas tiga macam media pembelajaran yang dilihat dari jenisnya , yaitu media visual, media audio, dan audiovisual.

4. Dasar dan Tujuan Penggunaan Media Pembelajaran

a. Dasar Penggunaan Media dalam Pembelajaran Fiqih

Dasar dari penggunaan media pembelajaran dibagi menjadi dua kategori :¹⁸

1) Landasan Psikologis

Pada umumnya kedudukan media pembelajaran berfungsi sebagai alat perantara atau alat pengatur pesan dalam kegiatan pembelajaran yaitu memberikan stimulus kepada siswa agar siswa dapat memahami materi yang disampaikan guru, dari konsep-konsep yang masih abstrak menjadi gambaran yang lebih konkrit. Sikap dan perilaku seseorang akan mengalami perubahan. Perubahan, setelah mereka mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru. Penggunaan media dalam

¹⁸ Muhaimin,dkk, *Paradigma Pendidikan Islam Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama Islam di Sekolah* (Bandung: PT Rosdakarya, 2002), hlm.200.

pembelajaran Fiqih akan membantu siswa memperoleh pengetahuan dan pengalaman baru lewat materi yang disampaikan oleh guru dibandingkan dengan jika guru hanya melakukan pendekatan verbal.¹⁹

Dibawah ini beberapa teori yang digunakan dalam landasan psikologis.

a) Teori Kognitif (Bruner)

Menurut Bruner:

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

- 1) Tahap pengalaman langsung (*Eactive*)
Merupakan tahap individu berupa memahami lingkungan dengan melakukan aktivitas.
- 2) Tahap Pictoria (Ekonit)
Tahap Piktorial adalah tahap individu melihat dunia melalui gambar dan visualisasi verbal. Misalnya mempelajari sesuatu dari gambar, lukisan, dan foto.
- 3) Tahap Simbolik
Tahap Simbolik yaitu tahap dimana individu mempunyai gagasan-gagasan abstrak yang banyak dipengerahui bahasa dan logika berfikirnya. semakin tinggi tingkat pemahaman seseorang, maka akan semakin dominant sistem simbolnya.
Tetapi bukan berarti tahap *Eactive* dan *Pictorial* tidak lagi diperlukan. Pada tahap ini siswa akan memahami dan memberikan gambaran tentang apa yang dipelajarinya.²⁰

¹⁹ Muhaimin,dkk, *Paradigma*, ...hlm. 200

²⁰,*Ibid* , hlm. 201

b) Teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale

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

Edgar Dale mengklasifikasikan pengalaman belajar anak mulai dari hal-hal yang paling konkrit sampai kepada hal-hal yang dianggap paling abstrak. Klasifikasi pengalangan tersebut lebih dikenal dengan kerucut pengalaman (*cane of experience*), yang terdiri dari 12 macam klasifikasi media pengajaran yang digunakan, yaitu:²¹

- 1) Pengalaman langsung dan bertujuan, pengalaman ini diperoleh dengan berhubungan secara langsung dengan benda, kejadian, atau obyek yang sebenarnya. Disini siswa secara aktif bekerja sendiri, memecahkan masalah sendiri yang kesemuanya didasarkan atas tujuan yang ditetapkan sebelumnya.
- 2) Pengalaman tiruan, pengalaman ini diperoleh melalui benda-benda atau kejadian-kejadian tiruan yang sebenarnya.
- 3) Pengalaman melalui dramatisasi, pengalaman semacam ini diperoleh dalam bentuk drama dari berbagai gerakan.

²¹ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media...*, hlm.22

Dramatisasi ini dapat dilakukan di panggung, dan tempat-tempat terbuka.

- 4) Demonstrasi, yaitu pengalaman melalui percontohan atau pertunjukan mengenai sesuatu hal atau sesuatu proses misalnya cara membuat penganan, sabun deterjen, dan sebagainya.
- 5) Pengalaman melalui karyawisata, pengalaman semacam ini diperoleh dengan mengajak kelas ke objek di luar kelas dengan maksud memperkaya dan memperluas pengalaman siswa. Kelas aktif mengadakan observasi, mencatat, melakukan tanya jawab, membuat laporan, dan lain-lain.
- 6) Pengalaman melalui pameran (study display), pengalaman tersebut diperoleh melalui pertunjukan hasil pekerjaan siswa, perkembangan dan kemajuan sekolah. Benda-benda yang dipamerkan dapat berupa model, spesimen, barang hasil kerajinan, dan sebagainya.
- 7) Pengalaman melalui televisi, pengalaman ini diperoleh melalui program pendidikan yang ditayangkan lewat televisi, seperti program Televisi Pendidikan Indonesia (TPI) dan program TV lainnya.²²
- 8) Pengalaman melalui gambar hidup atau film, gambar hidup merupakan rangkaian gambar-gambar yang

²² Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media...*, hlm.22

diproyeksikan ke layar dengan kecepatan tertentu, bergerak secara kontinyu sehingga benar-benar mewujudkan gerakan yang normal dari apa yang diproyeksikan.

9) Pengalaman melalui rasio, pengalaman disini diperoleh melalui siaran radio dalam bentuk ceramah, wawancara, sandiwara, dan sebagainya.

10) Pengalaman melalui gambar, pengalaman disini diperoleh dari segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan dan pikiran, misalnya lukisan ilustrasi, karikatur, kartun, poster, potret, slide, dan sebagainya.

11) Pengalaman melalui lambang visual, pengalaman disini diperoleh melalui lambang-lambang visual; seperti hasil lukisan, grafik, poster, komik, kartun, peta.

12) Pengalaman melalui lambang kata, pengalaman semacam ini diperoleh dalam buku dan bahan bacaan.²³

Dalam penggunaan pengalaman kerucut ini harus dilaksanakan secara sistematis berdasarkan kebutuhan dan karakteristik serta diarahkan pada pembahasan tingkah laku

²³ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media...*, hlm.24

siswa yang ingin dicapai dengan mempertimbangkan situasi belajar siswa.²⁴

Dasar pengalaman kerucut ini adalah untuk mengukur tingkat keabstrakan selama penerimaan isi pembelajaran atau pesan dengan menggunakan pengalaman langsung, sejalan dengan makin mantapnya konsepsi tersebut, fungsi media tidak lagi hanya sebagai alat peraga/alat bantu, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pengajaran terhadap siswa yang mempunyai kegunaan untuk mengatasi hambatan dalam komunikasi, keterbatasan fisik dalam kelas, sikap pasif siswa/mahasiswa serta mempersatukan pengamatan mereka.²⁵

c) Teori Behaviorisme

Teori behaviorisme atau teori tingkah laku ini menganggap bahwa segala kejadian di lingkungan sangat mempengaruhi perilaku seseorang dan akan memberikan pengalaman tertentu dalam dirinya, karena menurut teori ini belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi berdasarkan paradigma S-R (*stimulus respons*) yaitu suatu proses yang memberikan respons tertentu terhadap apa yang datang dari luar diri individu. Dengan demikian, belajar adalah perubahan tingkah laku. Seseorang dianggap telah

²⁴ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media...*, hlm. 25

²⁵ *Ibid*, hlm. 26

belajar sesuatu jika ia mampu menunjukkan perubahan tingkah laku dari stimulus yang diterimanya.²⁶

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

2) Landasan Religius

Manusia mempunyai potensi untuk berkembang dengan dimilikinya pendengaran, penglihatan dan hati (pikiran). Sesuatu hal yang kongkrit akan lebih mudah dipelajari dari pada sesuatu yang abstrak. Sesuatu yang abstrak perlu dikongkritkan. Untuk itu diperlukan media pembelajaran audio visual dalam pendidikan.²⁷

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

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberi kamu pendengaran, penglihatan dan hati, agar kamu bersyukur”. (Q.S. An Nahl : 78).²⁸

Berdasarkan konsep Al Quran di atas, manusia ketika dilahirkan tidak mengerti apa-apa sebagaimana teori tabularasa seperti kertas putih belum ada tulisannya, kemudian akan

²⁶ Muhaimin, dkk, *Paradigma...*, hlm.196

²⁷ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media...*, hlm. 13

²⁸ R.H.A. Soenarjo, dkk, *Al Quran dan Terjemahnya*, (Jakarta : Depag RI, 2003), hlm. 413

dibentuk oleh lingkungan yang mempengaruhi perkembangan selanjutnya. Allah SWT menjadikan telinga sehingga manusia dapat mendengarkan berita, pengetahuan, pengertian, meski sifatnya masih abstrak. Allah SWT menjadikan mata untuk melihat, dengan melihat terjadi proses di dalam diri anak atau peserta didik yang merupakan realisasi apa yang didengar. Gambaran nyata pengertian pengetahuan timbul dari penglihatan.

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

b. Tujuan Penggunaan Media dalam Pembelajaran Fiqih

Tujuan dipergunakannya media pembelajaran pada proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran Fiqih adalah :

- 1) Untuk membantu proses pembelajaran.
- 2) Mempermudah peserta didik dalam menerima materi pelajaran yang diberikan guru
- 3) Mempercepat penerimaan pesan
- 4) Memperlama kesan tertanam pada diri siswa (*long memory*)
- 5) Mengembangkan perasaan siswa.²⁹

²⁹ Karti Soeharto, dkk., *Media Pembelajaran*, (Surabaya: SIC, 2003) , hlm. 104

5. Fungsi dan Kegunaan Media Pembelajaran

Dipandang sebagai suatu sistem, maka dalam proses pembelajaran terdapat sejumlah komponen, salah satunya adalah media. Media adalah salah satu komponen dalam proses pembelajaran PAI. Sehingga kedudukannya tidak hanya sekedar sebagai alat bantu mengajar, tapi sebagai bagian integral dalam proses belajar mengajar.³⁰

Karena itu media juga memiliki fungsi dan kegunaan sebagai wujud pemecahan masalah belajar.

a. Fungsi Media

Seperti yang telah dikemukakan, bahwa media mempunyai fungsi yang cukup berarti didalam proses pembelajaran. Fungsi media dilihat dari segi perkembangannya, yaitu:

- 1) Pada mulanya media berfungsi sebagai alat bantu mengajar
- 2) Dengan masuknya audio-visual instruction, media berfungsi memberikan pengalaman konkret kepada siswa.
- 3) Munculnya teori komunikasi menyebabkan media mempunyai fungsi sebagai alat penyalur pesan/informasi belajar.
- 4) Adanya penggunaan pendekatan sistem dalam pembelajaran, media berfungsi sebagai bagian integral dalam program pembelajaran.

³⁰Karti Soeharto, dkk., *Media...*, hlm. 104

- 5) Akhirnya, media bukan saja sebagai peraga bagi guru, tetapi pembawa informasi/pesan pembelajaran yang dibutuhkan siswa³¹

Sedangkan Menurut Derek Rowntree yang dikutip oleh Karti Soehato, media pendidikan berfungsi:

- 1) Membangkitkan motivasi belajar.
- 2) Mengulang apa yang telah dipelajari.
- 3) Menyediakan stimulus belajar
- 4) Mengaktifkan respons peserta didik
- 5) Memberikan balikan dengan segera
- 6) Menggalakkan latihan yang serasi.³²

Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran bukan merupakan fungsi. Nana Sudjana, merumuskan fungsi media pengajaran menjadi enam kategori, sebagai berikut.³³

- 1) Penggunaan media dalam proses pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif.
- 2) Penggunaan media pengajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi belajar. Ini berarti bahwa media pengajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan guru.

³¹ Karti Soeharto, dkk., *Media...*, hlm.105

³² *Ibid*, hlm.106

³³ Nana Sudjana dan Ahmad Riva'i, *Media...*, hlm.120

- 3) Media pengajaran dalam pengajaran, penggunaannya integral dengan tujuan dari isi pelajaran. Fungsi ini mengandung pengertian bahwa penggunaan (pemanfaatan) media harus melihat kepada tujuan dan bahan pelajaran.
- 4) Penggunaan media dalam bukan semata-mata alat hiburan, dalam arti digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
- 5) Penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses pembelajaran dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
- 6) Penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.³⁴

b. Kegunaan Media

Peran media dalam pembelajaran sangatlah penting terutama bagi siswa. Minat dan motivasi belajar siswa dapat ditumbuhkan dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Proses belajar yang membosankan di dalam kelas juga dapat dihilangkan dengan menggunakan media yang menyenangkan bagi siswa.

Agar mengetahui sampai sejauh mana tujuan yang ingin dicapai tersebut dapat memberikan hasil maka, guru perlu memperhatikan kegunaan media pembelajaran yang digunakan.³⁵

³⁴ Nana Sudjana dan Ahmad Riva'I, *Media...*, hlm. 120

³⁵ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi...*, hlm. 152

Kegunaan media pembelajaran tersebut diantaranya adalah.³⁶

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya:
 - a) Obyek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film atau model.
 - b) Obyek yang kecil dapat dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film atau gambar.
 - c) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi, lewat rekaman film, video, film bingkai, maupun foto
 - d) Obyek yang terlalu kompleks dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain,
 - e) Konsep yang terlalu luas, dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dll.

Menggunakan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media dapat berguna untuk:³⁷

- 1) Menimbulkan kegairahan belajar
- 2) Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dengan ungkungan dan kenyataan

³⁶ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi...*, hlm. 153

³⁷ Kerti Soeharto, dkk, *Media...*, hlm .106

3) Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya.³⁸

Sifat yang unik pada setiap siswa, ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pembelajaran ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru akan banyak mengalami kesulitan belaman semuanya itu harus diatasi sendiri.

Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, yaitu dengan kemampuannya dalam:

- 1) Memberikan perangsang yang sama
- 2) Mempersamakan pengalaman
- 3) Menimbulkan persepsi yang sama.³⁹

6. Penggunaan Media Visual

Sebagaimana telah diungkapkan diatas, bahwasannya dalam proses pembelajaran belajar secara verbal terkadang kurang membawa hasil bagi siswa. Jenis media pembelajaran yang akan diteliti oleh penulis yang pertama adalah media visual.

Menurut Azhar Arsyad, “visual dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.”⁴⁰

Media gambar atau visual merupakan sarana atau media yang berbentuk poster, lukisan, foto, karikatur, dan sebagainya, yang

³⁸ Karti Soeharto, dkk, *Media...*, hlm .106

³⁹ *Ibid*, hlm .107

⁴⁰ Azhar Arsyad, *Media...*, hlm.15

fungsinya untuk mendukung pembelajaran secara visual. Hal ini dapat dilakukan dengan :

- a. Divisualisasikan, artinya gambar (poster, lukisan, foto, karikatur, dll) digunakan untuk memvisualkan tema atau gagasan yang ingin didalami atau dipelajari, sarana atau media bantu penjelasan dari guru atau media bantu penjelasan dari guru atau media yang digunakan untuk diskusi, diamati, dan didalami-direfleksi bersama (apresiatif)
- b. Dinarasikan, artinya gambar (poster, foto, dan lain-lain) sebagai media untuk bercerita (*storytelling*). Gambar yang disajikan, membantu kita memberikan “suasana” dan pusat perhatian bagi siswa.
- c. Mempergunakan bahasa gambar melalui papan tulis. Bahasa gambar ini memang membutuhkan ketrampilan tersendiri, karena kita harus mampu membuat bahasa gambar itu untuk disajikan kepada siswa dengan cepat namun menarik.⁴¹

1) Fungsi Media Visual

Berikut merupakan fungsi dari media visual yang dipaparkan oleh Levie dan Lentz yang dikutip Azhar Arsyad :⁴²

a) Fungsi Atensi

Media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran. Seringkali

⁴¹ Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif*, (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2009), hlm.223

⁴² Azhar Arsyad, *Media...*, hlm.16-20

pada awal pelajaran siswa tidak tertarik dengan materi pelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh siswa sehingga siswa tidak memperhatikan. Media visual dapat menenangkan dan mengarahkan perhatian siswa kepada pelajaran yang akan mereka terima. Dengan demikian, kemungkinan untuk memperoleh dan mengingat isi pelajaran semakin besar.

b) Fungsi Afektif

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

c) Fungsi Kognitif

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

d) Fungsi Kompensatoris

Media pengajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain untuk mengakomodasi peserta didik yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.⁴³

Dari kutipan di atas dapat penulis simpulkan media visual dapat membangkitkan minat siswa, dapat memotivasi siswa untuk belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis bagi siswa. Sehingga tujuan untuk memahami dan mengingat materi pelajaran tercapai.

2) Jenis Media Visual

Media visual dapat dibedakan menjadi dua yaitu media visual yang tidak diproyeksikan dan media visual yang diproyeksikan. Jenis-jenis dari media visual yang tidak diproyeksikan antara lain:

⁴³ Azhar Arsyad, *Media...*, hlm.16-20

gambar mati atau gambar diam (*still picture*), ilustrasi, karikatur, poster, bagan, grafik, peta datar, realia dan model, dan berbagai jenis papan. Sedangkan jenis-jenis dari media visual yang diproyeksikan antara lain: *overhead projector* (OHP), *slide* (film bingkai), filmstrip (film rangkaian), dan *opaque projector*.⁴⁴

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

Ada beberapa jenis media visual dua dimensi, antara lain:⁴⁵

a. *Over Head Projector* (OHP)

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

- 1) Bersifat kongkrit
- 2) Mengatasi batas ruang dan waktu
- 3) Mengatasi kelemahan-kelemahan panca indra
- 4) Transparansi dapat ditulis saat OHP digunakan dan pengontrolan siswasiswa
- 5) Dapat digunakan pada cahaya yang terang
- 6) Lebih efektif karena informasi yang disampaikan lebih banyak dalam waktu yang relatif singkat

⁴⁴ Sri Anitah, *Media Pembelajaran*, (Surakarta : UNS Press, 2008), hlm. 7

⁴⁵ Arif Sardiman, dkk., *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, t.th.), hlm. 64

- 7) Tidak terlalu menggunakan gerak fisik OHP dapat dihidupkan atau dimatikan
- 8) Dapat dipergunakan berulang-ulang
- 9) Dapat dipindahkan dari satu kelas ke kelas lainnya

Kelemahan-kelemahannya :

- 1) Harganya mahal
- 2) Memerlukan waktu dan persiapan yang baik jika menyajikan
- 3) Menuntut cara kerja yang sistematis karena transparansi itu lepas
- 4) Memerlukan ketrampilan khusus.⁴⁶

b. *Slide*

Slide (film bingkai) adalah suatu film transparansi yang berukuran 35 mm dengan bingkai 2x2 inci. Bingkai tersebut dari karton atau plastik. *Slide* adalah sebuah gambar transparan yang diproyeksikan oleh cahaya (*skinning light*) melalui *projector*. Beberapa keuntungannya antara lain :⁴⁷

- 1) Urutan gambar (film bingkai) dapat diubah-ubah sesuai dengan kebutuhan
- 2) Isi pelajaran yang sama yang terdapat dalam gambar-gambar film bingkai dapat disebarakan.

⁴⁶Arif Sardiman, dkk., *Media ...*, hlm. 65

⁴⁷ Asnawir dan M. Basyirudin Usman, *Media ...*, hlm. 72.

- 3) Gambar pada film bingkai tertentu dapat ditayangkan lebih lama dan dengan demikian dapat menarik perhatian dan membangun persepsi siswa yang sama terhadap konsep atau pesan yang ingin disampaikan
- 4) Film bingkai dapat ditayangkan pada ruangan masih terang
- 5) Film bingkai dapat menyajikan gambar dan grafik untuk berbagai bidang ilmu kepada kelompok atau perorangan dengan usia yang tiada terbatas
- 6) Film bingkai dapat digunakan sendiri atau di gabung dengan suara atau rekaman
- 7) Film bingkai dapat menyajikan peristiwa masa lalu atau peristiwa di tempat lain.⁴⁸

Kelemahannya :

- 1) Gambar dan grafik visual yang disajikan tidak bergerak sehingga daya tariknya tidak sekuat televisi
- 2) Film bingkai terlepas-lepas (tercecer)
- 3) Meskipun biaya produksi tidak terlalu mahal, film bingkai masih memerlukan biaya besar.⁴⁹

c. Bagan (*chart*)

Adalah suatu media pengajaran yang penyajiannya secara diagramatik dengan menggunakan lambang-lambang

⁴⁸ Asnawir dan M. Basyirudin Usman, *Media...*, hlm. 72

⁴⁹ Azhar Arsyad, *Media...*, hlm. 47-48

visual, fungsinya yang pokok adalah menyajikan ide-ide atau konsep-konsep yang sulit bila hanya disampaikan secara tertulis atau lisan. Bagan juga mampu memberikan ringkasan butir-butir penting dari suatu presentasi. Sebagai media yang baik, bagan hendaknya :

- 1) Dapat dimengerti siswa
- 2) Sederhana dan lugas (tidak rumit)
- 3) Dapat diganti atau dirubah pada waktu-waktu tertentu.
- 4) Ada beberapa jenis bagan (chart) antara lain bagan pohon (*tree chart*), bagan organisasi, bagan arus (*flow chart*), bagan garis waktu.⁵⁰

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

7. Penggunaan Media Audio

Media audio merupakan media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, *tape recorder*, dan kaset audio. Media ini tidak cocok untuk orang tuli atau mempunyai kelainan dalam

⁵⁰Azhar Arsyad, *Media ...*, hlm.50

pendengaran.⁵¹ Karena media ini berhubungan dengan indra pendengar, di mana pesan yang disampaikan dituangkan dalam lambang kata-kata atau bahasa.

Media ini mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Dapat didengar, baik untuk individual maupun untuk kelompok (massa).
- b. Relatif mahal dibanding dengan media terdahulu karena dibutuhkan alat-alat elektronik
- c. Melalui media dengar program harus disusun sedemikian rupa, agar semua tingkat umur dan lapisan masyarakat dapat memanfaatkan dalam usaha pemerataan pendidikan.⁵²

Media dengar/audio dapat berupa :

1) Radio

Radio merupakan media audio elektronik yang dapat menangkap suara dan gelombang tertentu, hingga informasi komunikasi dapat terjangkau oleh masyarakat dan mempunyai nilai praktis edukatif, secara formal maupun non-formal.⁵³

Radio merupakan perlengkapan elektronik yang dapat digunakan untuk mendengarkan berita yang bagus dan aktual, dapat mengetahui beberapa kejadian dan peristiwa-peristiwa penting dan baru, masalah-masalah kehidupan dan sebagainya.

Namun demikian, radio jika dijadikan sebagai media

⁵¹ Azhar Arsyad, *Media...*, hlm. 53

⁵² Ahmad Rohani, *Media Konstruksional Edukatif*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1997), hlm. 86

⁵³ *Ibid*, hlm. 87

pembelajaran juga memiliki kelebihan dan kekurangan sebagaimana terungkap dibawah. Penggunaannya harus disesuaikan dengan keberadaan materi yang akan disampaikan kepada siswa.

Beberapa keuntungan radio sebagai media penerima dan pengajaran adalah:⁵⁴

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

⁵⁴ Ahmad Rohani, *Media...*, hlm. 94

- j) Otentik, siaran radio pendidikan dilakukan oleh orang-orang yang ahli dalam bidangnya serta metode penyampaiannya
- k) Dapat mengembangkan daya imajinasi yang baik untuk peserta didik
- l) Dapat merangsang partisipasi aktif peserta didik
- m) Dapat menyajikan pengalaman dunia luar dalam kelas.
- n) Radio dapat membawa guru yang ahli dalam mata pelajaran tertentu didalam kelas
- o) Pelajaran lewat radio dapat lebih bermutu, baik dari segi isi maupun metode
- p) Radio dapat menyajikan laporan *in the spot*
- q) Siaran-siaran yang aktual dapat memberikan suasana kesegaran pada sebagian besar topik⁵⁵
- r) Mendorong orang tua peserta didik dan masyarakat untuk berpartisipasi dalam persoalan pendidikan⁵⁶

Sedangkan kelemahan-kelemahan dari media radio adalah sebagai berikut:

- a) Sifat komunikasi radio hanya satu arah (*one way communication*) disini hanya ada yang memberi dan

⁵⁵ Ahmad Rohani, *Media ...*, hlm. 95

⁵⁶ *Ibid*, hlm.95

menerima, sedangkan radio adalah pihak memberi dan siswa adalah pihak yang menerima.

- b) Program radio telah disentralisir, sehingga guru kurang dapat mempersiapkan diri bersama anak didik secara baik.⁵⁷
- c) Rendahnya kemampuan memindahkan memindahkan pesan-pesan yang sifatnya rumit, sebab daya tangkap pendengaran manusia lebih rendah dibanding daya penglihatannya.
- d) *Feedback* dari pendengar tak ada (tertunda).⁵⁸

2) *Tape recorder*

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

Tape recorder dapat digunakan untuk program instruksional. Program ini dapat direproduksi, hasilnya sewaktu-waktu akan dibutuhkan dapat diulang kembali.⁵⁹

⁵⁷ Asnawir dan M. Basyirudin Usman, *Media...*, hlm.85

⁵⁸ Rohani, *Media...*, hlm 96

⁵⁹ *Ibid*, hlm. 97

Kelebihan dari *tape recorder* diantaranya sebagai berikut:

- a) Dapat membantu peserta didik dalam memahami pelajaran (merekproduksi pelajaran)
- b) Pengoperasiannya lebih mudah dan telah memasyarakat
- c) Menambah motivasi belajar, punya daya pikat tersendiri
- d) Harganya terjangkau (ekonomis) tergantung model dan merknya
- e) Tugas guru semakin ringan, hanya sekali memprogram untuk selamanya.⁶⁰

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

- a) Guru dituntut kreatif dalam memprogram pelajaran (butuh waktu tersendiri)
- b) Memerlukan anggaran yang terencana
- c) Diperlukan ketrampilan khusus dalam menentukan program pendidikan.⁶¹

3) Kaset Audio

Kaset audio merupakan rekaman suara yang memberikan fasilitas program pertukaran pendidikan melalui radio. Sehingga dapat dipadukan antara program radio dengan kaset audio serta dapat dipakai sebagai kelengkapan *slide*,

⁶⁰, Rohani, *Media...*, hlm. 97

⁶¹ *Ibid*, hlm. 98

film-strip atau media cetak. Kaset audio mempunyai manfaat sebagai berikut:⁶²

- a) Rekaman dalam kaset yang merupakan komunikasi dua arah. Misalnya dalam proses belajar mengajar kaset audio dapat dihentikan untuk menjawab pertanyaan maupun diskusi serta dapat diputar kembali.
- b) Rekaman dalam kaset audio dapat mengeliminasi (mengurangi) problem jadwal waktu yang terdapat pada radio, yaitu dapat memutar rekaman sesuai dengan keinginan dan tujuan instruksional, tanpa terikat waktu
- c) Mengajar dengan rekaman dapat diadakan preheard dan penilaian, yaitu dapat mempunyai kepastian untuk memutar didalam kelas, sehingga merasa pasti menguasai isinya.
- d) Dapat digunakan berbagai tujuan sesuai menurut kebutuhan
- e) Rekaman dapat dibuat sendiri di sekolah dengan perkataan yang lebih sederhana⁶³

8. Penggunaan Media Audiovisual

Media audiovisual adalah sarana atau media yang utuh untuk mengolaborasi bentuk-bentuk visual dengan audio. Media ini bisa

⁶² Rohani, *Media...*, hlm. 98

⁶³ *Ibid*, hlm. 97

dipergunakan untuk membantu penjelasan guru sebagai peneguh, sebagai pengantar, atau sebagai sarana yang dialami.⁶⁴

Media audiovisual adalah suatu alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran yang dapat dilihat, dapat didengar dan dapat dilihat dan didengar, misalnya papan tulis, buku, penggaris, ruang perpustakaan, laboratorium, ruang UKS, televisi pendidikan, radio, *tape recorder*, LCD proyektor, VCD player, alat peraga, gambar, kaligrafi, dan sebagainya, sebagai media audiovisual atau sarana atau alat penunjang kelancaran mengajar guna mencapai tujuan pendidikan yang telah disusun guru sebelumnya. Sedang maksud dan tujuan penggunaan media audiovisual ialah memberikan variasi dan realitas dalam pembelajaran sehingga lebih terwujud dan lebih terarah dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁶⁵

Media audiovisual merupakan media pembelajaran yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang lebih baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua, media ini dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu:

- a. Audiovisual diam, yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*sound slides*), film rangkai suara, dan cetak suara.

⁶⁴ Ngainun Naim, *Menjadi...*, hlm.224

⁶⁵ Azhar Arsyad, *Media...*, hlm.46

- b. Audiovisual gerak, yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara, *video-cassette*, dan televisi.⁶⁶

Media pembelajaran audio visual berfungsi menunjang pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat menambah hasil belajar yang dicapainya. Peranan media pembelajaran audio visual memang semata-mata untuk membantu guru mata pelajaran tertentu dalam mengajar. Tetapi kemudian, namanya lebih populer sebagai media pengajaran yang berfungsi untuk meningkatkan pengalaman belajar peserta didik ke arah yang lebih kongkrit dan merangsang proses pembelajaran.⁶⁷

1) Fungsi media Audiovisual

Secara umum media pembelajaran audio visual mempunyai fungsi atau kegunaan sebagai berikut:⁶⁸

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera
- c. Dengan menggunakan media pembelajaran audio visual secara tepat dan bervariasi dapat diatasi sikap pasif anak didik.
- d. Sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap

⁶⁶ Azhar Arsyad, *Media...*, hlm. 47

⁶⁷ R. Ibrahim dan Nana Syaodih S, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta : Rineka Cipta, 1996) hlm. 113

⁶⁸ *Ibid*, hlm. 113

peserta didik maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya harus diatasi sendiri. Apalagi bila latar belakang peserta didik atau siswa juga berbeda. Masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran audio visual.

Nana Sudjana dan Ahmad Rifai, menegaskan bahwa peranan media audio visual pada proses pembelajaran dapat ditempatkan sebagai.⁶⁹

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

Menurut Jerome Bruner, dikutip S. Nasution, membagi media pembelajaran audio visual menjadi empat macam fungsi yaitu :⁷⁰

- a. Alat untuk menyampaikan pengalaman “*vicarious*”, yaitu menyajikan bahan-bahan kepada murid yang sedianya tidak dapat diperoleh secara langsung, dalam hal ini media pembelajaran audio visual berarti sebagai substitusi atau pengganti pengalaman langsung.
- b. Alat model yang dapat memberikan pengertian tentang struktur

⁶⁹ Nana Sudjana dan Ahmad Riva'I, *Media...*, hlm. 6

⁷⁰ S. Nasution, *Berbagai Pendekatan pada proses Belajar dan Mengajar*, (Jakarta : Bumi Aksara, 2003), hlm.15.

atau prinsip suatu gejala, juga program yang memberikan langkah-langkah untuk memahami suatu prinsip, atau struktur pokok.

- c. Alat dramatisasi, yakni yang mendramatisasikan sejarah suatu peristiwa atau tokoh, film tentang alam dan sebagainya untuk memberikan pengertian tentang suatu ide atau gejala.
- d. Alat otomatisasi seperti ”*teaching machine*” atau pelajaran berprogram, yang menyajikan suatu masalah dalam urutan yang teratur dan memberi balikan tentang respon murid.⁷¹

Berdasarkan konsep di atas fungsi utama dari media pembelajaran audio visual ialah sebagai alat bantu mengajar yang diharapkan dapat memperjelas penjelasan dari guru terkait dengan materi pelajaran Fiqih. Oleh sebab itu, media pembelajaran audio visual mempunyai makna yang tinggi dalam pembelajaran yang diharapkan guru mampu menggunakannya secara maksimal dan optimal.

2) Bentuk media audiovisual

Media audio visual ialah alat-alat yang *audible* artinya dapat didengar dengan alat-alat yang *visible*, dalam arti dapat dilihat. Seperti yang telah dikemukakan diatas, dalam penelitian ini hanya meneliti media audiovisual gerak.

Media pembelajaran audio visual audiovisual pada proses pembelajaran antara lain :⁷²

⁷¹ S. Nasution, *Berbagai Pendekatan...*, hlm. 15

⁷² Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media...*, hlm. 95

a. Film Bersuara

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

Ada banyak keuntungan yang dapat diperoleh dalam penggunaan film sebagai media untuk menyampaikan pelajaran terhadap anak didik. Diantara keuntungan atau manfaat film sebagai media pengajaran antara lain:

- 1) Film dapat menggambarkan suatu proses, misalnya proses pembuatan suatu ketrampilan tangan dan sebagainya.
- 2) Dapat menimbulkan kesan ruang dan waktu
- 3) Penggambarannya bersifat 3 dimensional
- 4) Suara yang dihasilkan dapat menimbulkan realita pada gambar dalam bentuk ekspresi murni
- 5) Dapat menyampaikan suara seseorang ahli sekaligus melihat penampilannya
- 6) Kalau film tersebut berwarna akan dapat menambah realita objek yang diperagakan.
- 7) Dapat menggambarkan teori sains dan animasi.⁷³

⁷³ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media...*, hlm. 95

Disamping keuntungan-keuntungan yang dikemukakan diatas, film juga mempunyai beberapa kekurangan-kekurangan sebagai berikut:⁷⁴

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

b. Televisi Pendidikan

Televisi ialah suatu perlengkapan elektronik yang pada dasarnya sama dengan gambar hidup meliputi gambar dan suara.⁷⁵

Maka televisi sebenarnya sama dengan film, yakni dapat didengar dan dilihat. Media ini berperan sebagai gambar hidup dan sebagai radio yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan.⁷⁶

⁷⁴ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media...*, hlm. 96

⁷⁵ Mulyono Sumardi, *Pedoman Pengajaran*, (Jakarta : Depag RI, 1976), hlm.121

⁷⁶ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media...*, hlm. 102

Adapun televisi sebagai media pembelajaran adalah televisi pendidikan. Langkah menggunakan televisi sebagai media pembelajaran audio visual belajar mengajar di dalam kelas pada dasarnya sama seperti langkah-langkah penggunaan rekaman pada *tape recorder* yakni persiapan, pelaksanaan, dan kegiatan lanjutan.⁷⁷

Televisi sebagai media pembelajaran mengandung beberapa keuntungan antara lain :

- 1) Bersifat langsung dan nyata, serta dapat menyajikan peristiwa yang sebenarnya.
- 2) Memperluas tinjauan kelas, melintasi berbagai daerah atau berbagai negara.
- 3) Dapat menciptakan kembali peristiwa masa lampau.
- 4) Dapat mempertunjukkan banyak hal dan banyak segi yang beraneka ragam
- 5) Banyak mempergunakan sumber-sumber masyarakat
- 6) Menarik minat anak,
- 7) Dapat melatih guru, baik dalam *pre-service* maupun dalam *incervice training*
- 8) Masyarakat diajak berpartisipasi dalam rangka meningkatkan perhatian mereka terhadap sekolah.⁷⁸

⁷⁷ Mulyono Sumardi, *Pedoman...*, hlm. 134.

⁷⁸ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media...*, hlm. 102

Adapun kelemahan televisi sebagai media pembelajaran sama halnya pada film sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya.

c. VCD

VCD atau bisa disebut dengan *View CD* merupakan sebuah perangkat elektronika yang mampu mengubah atau mengkonversikan data yang disimpan dalam alat penyimpanan (CD, DVD, *Flashdisk*) menjadi output yang berupa sinyal Audio dan Video. Video CD (disingkat VCD, dan juga dikenal sebagai Lihat CD, *Compact Discvideo digital*) adalah sebuah format digital standar untuk menyimpan video pada *Compact Disc*. VCD dimainkan di VCD player khusus, kebanyakan DVD-Video player, komputer pribadi, dan beberapa video game konsol.⁷⁹

Video/VCD pembelajaran adalah suatu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencerna materi pelajaran secara lebih mudah dan menarik. Secara fisik Video/VCD pembelajaran merupakan program pembelajaran yang dikemas dalam kaset video atau VCD

⁷⁹ erniagustina.blogspot.com/2012/.../pengertian-vcd.html, diakses pada tanggal 26 Januari 2015 pukul 22.31

dan disajikan dengan menggunakan peralatan VTR atau VCD player serta TV monitor⁸⁰

Keunggulan dari VCD sebagai media pembelajaran diantaranya adalah:⁸¹

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

⁸⁰ <http://chemistrylovers08.blogspot.com/2011/12/manfaat-penggunaan-media-vcd-dalam.html>, diakses pada tanggal 26 Januari 2015 pukul 22.30

⁸¹ Aminuddin Rasyad, dan Darhim, *Media Pengajaran*, (Depag, 1997), hlm.11

9. Penggunaan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Fiqih

Media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadinya verbalisme. Media pembelajaran merupakan alat bantu pendengaran dan penglihatan bagi peserta didik dalam rangka memperoleh pengalaman belajar secara signifikan.⁸²

Penggunaan media pembelajaran bukan berarti mengganti cara mengajar yang baik, melainkan untuk melengkapi dan membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa, terutama pada mata pelajaran Fiqih. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan terjadi komunikasi yang efektif dan siswa akan lebih mudah memahami maksud dan materi yang disampaikan guru didepan kelas, sebaliknya guru mudah mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa, dengan menggunakan media guru dapat membuat contoh-contoh yang dapat membuat siswa memiliki kesamaan arti.

Hamalik yang dikutip oleh Azhar Arsyad, dalam bukunya menyatakan bahwa:⁸³

Pemakaian media pembelajaran 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. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan

⁸² Asnawir dan M.Basyirudin Usman, *Media...*, hlm.27

⁸³ Azhar Arsyad, *Media...*, hlm.15

pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.⁸⁴

Dalam penggunaan media hendaknya guru memperhatikan sejumlah prinsip tertentu agar penggunaan media pembelajaran dapat mencapai hasil yang baik. Prinsip-prinsip itu menurut Brown Et Al dikutip dari buku karangan Rayandra Asyhar, secara umum prinsip penggunaan media adalah sebagai berikut:⁸⁵

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

Sedangkan menurut Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, media pembelajaran mempunyai prinsip-prinsip penggunaannya yang antara lain:⁸⁶

- 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.

⁸⁴ Azhar Arsyad, *Media....*, hlm.15

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

⁸⁶ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman , *Media....*, hlm. 19

- e. Penggunaan media pengajaran harus diorganisir secara sistematis bukan sembarang menggunakannya.
- f. Jika sekiranya suatu pokok bahasan memerlukan lebih dari macam media, maka guru dapat memanfaatkan multimedia yang menguntungkan dan memperlancar proses pembelajaran dan juga dapat merangsang siswa dalam belajar.⁸⁷

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

Beberapa alternatif dapat digunakan oleh guru dalam mengimplementasikan pembelajaran dengan berbagai media sesuai dengan metode dan strategi yang akan digunakan. Salah satu langkah yang bisa ditempuh guru dalam mengajar yang menggunakan media saat pembelajaran tersebut antara lain:⁸⁸

- a. Merumuskan tujuan pengajaran dengan memanfaatkan media
- b. Persiapan guru dengan cara memilih dan menetapkan media mana yang akan dimanfaatkan guna mencapai tujuan.
- c. Persiapan kelas anak didik dan kelas dipersiapkan sebelum pelajaran dengan bermedia di mulai. Guru harus dapat memotivasi mereka

⁸⁷ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media...*, hlm. 19

⁸⁸ Pupuh Fathurrohman. *Strategi Belajar Mengajar: Strategi mewujudkan pembelajaran Bermakna Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*, (Bandung: PT. Refika Aditama, 2009), hlm. 71

- agar dapat menilai, menganalisis, menghayati pelajaran dengan menggunakan media pengajaran
- d. Langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media. Media diperankan guru untuk membantu tugasnya menjelaskan bahan pelajaran
- e. Langkah kegiatan belajar siswa. Pemanfaatan media oleh siswa sendiri dengan mempraktekkannya atau guru langsung baik di kelas atau di luar kelas.
- f. Langkah evaluasi pengajaran. Sampai sejauh mana tujuan pengajaran tercapai, sekaligus dapat dinilai sejauh mana penggunaan media sebagai alat bantu dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran siswa.⁸⁹

B. Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih

1. Pengertian Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih

Kata “prestasi” berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie* kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yaitu yang berarti “hasil usaha”.⁹⁰

Menurut Sumadi Suryabrata, prestasi dapat pula didefinisikan sebagai berikut :⁹¹

⁸⁹ Pupuh Fathurrohman. *Strategi ...*, hlm. 72

⁹⁰ Zainal Arifin, *Evaluasi Instruksional Prinsip Teknik Prosedur*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1991), cet.3, hlm. 3

⁹¹ Sumadi Suryabrata, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta : PT Raja Grafindo, 2006), hlm. 297

Nilai merupakan perumusan terakhir yang dapat diberikan oleh guru mengenai kemajuan/prestasi belajar siswa selama masa tertentu". Jadi, prestasi adalah hasil usaha siswa selama masa tertentu melakukan kegiatan.⁹²

Sedangkan menurut Tabrani Rusyan:

Belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungan.⁹³

Sardiman mengemukakan:

Belajar dikatakan sebagai suatu proses interaksi antara diri manusia (id-ego – super ego) dengan lingkungannya, yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori.⁹⁴

Dari berbagai definisi belajar yang disebutkan di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku pada diri seseorang sebagai akibat latihan dan pengalaman yang dilaksanakan secara sadar dan sengaja sehingga menimbulkan pengetahuan, kecakapan dan ketrampilan serta tingkah laku baru yang lebih baik.

Prestasi belajar menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti :

- a) Penguasaan pengetahuan atau keterampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau angka nilai yang diberikan guru,
- b) Kemampuan yang sungguh-sungguh ada atau dapat diamati (*actual ability*) dan yang dapat diukur langsung dengan tes tertentu.⁹⁵

⁹² Sumadi Suryabrata, *Psikologi ...*, hlm. 297

⁹³ Tabrani Rusyan, *Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya 1989), hlm. 78

⁹⁴ Arif Sardiman, dkk., *Media...*, hlm. 78

⁹⁵ Pusat Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ketiga catatan 3*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hlm. 895

Sedangkan menurut W.S. Winkel, “prestasi belajar merupakan hasil belajar yang ditampakkan oleh siswa berdasarkan kemampuan internal yang diperoleh sesuai dengan tujuan instruksional.”⁹⁶

Adapun menurut Ahmadi:

Prestasi adalah usaha yang lebih khusus ditekankan untuk mengembangkan fitrah keberagaman subjek didik agar lebih mampu memahami, menghayati dan mengamalkan ajaran-ajaran Islam.⁹⁷

Menurut Nana Sudjana, “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.”⁹⁸

Sedangkan menurut pendapat Hutabarat :

Hasil belajar dibagi menjadi empat golongan yaitu :

- a. Pengetahuan, yaitu dalam bentuk bahan informasi, fakta, gagasan, keyakinan, prosedur, hukum, kaidah, standar, dan konsep lainnya.
- b. Kemampuan, yaitu dalam bentuk kemampuan untuk menganalisis, mereproduksi, mencipta, mengatur, merangkum, membuat generalisasi, berfikir rasional dan menyesuaikan.
- c. Kebiasaan dan keterampilan, yaitu dalam bentuk kebiasaan perilaku dan keterampilan dalam menggunakan semua kemampuan.
- d. Sikap, yaitu dalam bentuk apresiasi, minat, pertimbangan dan selera.⁹⁹

Sedangkan yang dimaksud dengan Fiqih, sebagaimana yang diungkapkan oleh Ibnu Hadjar dalam Chabib Thoha, dkk., yaitu:

Sebutan yang diberikan pada salah satu subjek pelajaran yang harus dipelajari oleh siswa muslim dalam menyelesaikan pendidikannya pada tingkat tertentu, ia merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kurikulum

⁹⁶ W.S Winkel, *Psikologi Pengajaran*, (Jakarta: Gramedia, 1989), hlm. 319.

⁹⁷ Ahmadi, *Islam Sebagai Paradigma Ilmu Pendidikan*, (Semarang: Aditya Media dengan IAIN Walisongo Press,), hlm. 20

⁹⁸ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 1995), hlm. 22

⁹⁹ Hutabarat, *Cara Belajar*, (Jakarta : Gunung Mulia,1995), hlm. 11-12

sekolah sehingga merupakan alat untuk mencapai salah satu aspek tujuan sekolah yang bersangkutan".¹⁰⁰

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar mata pelajaran Fiqih adalah hasil usaha siswa yang dapat dicapai berupa penguasaan pengetahuan, kemampuan kebiasaan dan keterampilan serta sikap setelah mengikuti proses pembelajaran Fiqih yang dapat dibuktikan dengan hasil tes atau nilai. Prestasi belajar merupakan suatu hal yang dibutuhkan siswa untuk mengetahui kemampuan yang diperolehnya dari suatu kegiatan yang disebut belajar.

2. Tujuan belajar

Belajar berlangsung karena adanya tujuan yang akan dicapai seseorang. Tujuan inilah yang mendorong seseorang untuk melakukan kegiatan belajar, sebagaimana pendapat yang dikemukakan oleh Sardiman bahwa tujuan belajar pada umumnya ada tiga macam, yaitu :¹⁰¹

- a) Untuk mendapatkan pengetahuan
Hal ini ditandai dengan kemampuan berpikir, karena antara kemampuan berpikir dan pemilihan pengetahuan tidak dapat dipisahkan. Kemampuan berpikir tidak dapat dikembangkan tanpa adanya pengetahuan dan sebaliknya kemampuan berpikir akan memperkaya pengetahuan.
- b) Penanaman konsep dan keterampilan
Penanaman konsep memerlukan keterampilan, baik keterampilan jasmani maupun keterampilan rohani. Keterampilan jasmani adalah keterampilan yang dapat diamati sehingga akan menitikberatkan pada keterampilan penampilan atau gerak dari seseorang yang sedang belajar termasuk dalam hal ini adalah masalah teknik atau pengulangan. Sedangkan keterampilan rohani lebih rumit, karena lebih abstrak, menyangkut persoalan penghayatan, keterampilan

¹⁰⁰ Nana Sudjana, *Media...*, hlm. 3

¹⁰¹ Sardiman, A.M. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. (Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, 2011), hlm.26-27

berpikir serta kreativitas untuk menyelesaikan dan merumuskan suatu konsep.

c) Pembentukan sikap

Pembentukan sikap mental dan perilaku anak didik tidak akan terlepas dari soal penanaman nilai-nilai, dengan dilandasi nilai, anak didik akan dapat menumbuhkan kesadaran dan kemampuan untuk mempraktikkan segala sesuatu yang sudah dipelajarinya.¹⁰²

Taxonomy Bloom dan Simpson, yang dikutip oleh Nana Syaodih Sukmadinata pada *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*:¹⁰³

Menyusun suatu tujuan belajar yang harus dicapai oleh seseorang yang belajar, sehingga terjadi perubahan dalam dirinya. Perubahan terjadi pada tiga ranah, yaitu:

- a. Ranah Kognitif, tentang hasil berupa pengetahuan, kemampuan dan kemahiran intelektual. Terdiri dari: 1) pengetahuan; 2) pemahaman; 3) penerapan; 4) analisa; 5) sintesa dan 6) evaluasi.
- b. Ranah Afektif, tentang hasil belajar yang berhubungan dengan perasaan sikap, minat, dan nilai. Terdiri dari : 1) penerimaan; 2) partisipasi; 3) penilaian; 4) organisasi; dan 5) pembentukan pola hidup.
- c. Ranah Psikomotorik, tentang kemampuan fisik seperti ketrampilan motorik dan syaraf, manipulasi objek, dan koordinasi syaraf. Terdiri dari: 1) persepsi; 2) kesiapan; 3) gerakan terbimbing; 4) gerakan yang terbiasa; 5) gerakan yang kompleks; dan 6) kreativitas.¹⁰⁴

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan tujuan pembelajaran Fiqih adalah perilaku hasil belajar yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran Fiqih. Tujuan pembelajaran dirumuskan dalam bentuk perilaku kompetensi spesifik, aktual, dan terukur sesuai yang diharapkan terjadi, dimiliki, atau dikuasai siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut.

¹⁰² Sardiman, A.M. *Interaksi dan Motivasi ...*, hlm.26-27

¹⁰³ Nana Syaodih Sukmadinata, *Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 182

¹⁰⁴ *Ibid*, hlm. 182

3. Pengukur Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan hasil dari proses belajar yang berupa pengetahuan dan keterampilan yang dapat diukur dengan tes. Menurut pendapat Nana Sudjana prestasi belajar terdiri dari 3 ranah yaitu:

- a. Ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah afektif, berkenaan dengan sikap nilai yang terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, jawaban dan reaksi, penilaian, organisasi, internalisasi. Pengukuran ranah efektif tidak dapat dilakukan setiap saat karena perubahan tingkah laku siswa dapat berubah sewaktu-waktu.
- c. Ranah Psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Pengukuran ranah psikomotorik dilakukan terhadap hasil-hasil belajar yang berupa penampilan.¹⁰⁵

Sedangkan menurut Muhibbin Syah mengatakan bahwa:

Evaluasi yang berarti pengungkapan dan pengukuran hasil belajar itu pada dasarnya merupakan penyusunan deskripsi siswa, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Namun perlu penyusun kemukakan bahwa kebanyakan pelaksanaan evaluasi cenderung bersifat kuantitatif, lantaran simbol angka atau skor untuk menentukan kualitas keseluruhan kinerja akademik siswa dianggap nisbi.¹⁰⁶

Dengan demikian hasil belajar siswa dapat diukur dengan tiga ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut menjadi objek penelitian hasil belajar. Dari ketiga ranah tersebut, ranah kognitiflah yang paling banyak dinilai oleh guru disekolah karena berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menguasai bahan pengajaran.

Ada beberapa cara untuk mengukur prestasi belajar siswa, diantaranya:

¹⁰⁵ Nana Sudjana, *Penilaian...*, hlm.22

¹⁰⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi ...*, hlm. 140

- a. Pretest atau Post test
- b. Evaluasi prasyarat
- c. Evaluasi diagnostic
- d. Evaluasi formatif
- e. Evaluasi sumatif
- f. Ujian Akhir Nasional (UAN)¹⁰⁷

Dalam penelitian ini penulis hanya mengukur prestasi belajar siswa mata pelajaran Fiqih hanya pada aspek kognitif saja. Prestasi belajar di MTs Negeri Aryojeding ini diperoleh dari tes prestasi mata pelajaran fiqih yaitu soal evaluasi sumatif kelas VII semester I, yang berbentuk soal pilihan ganda berjumlah 30.

4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar Siswa

Prestasi belajar mempunyai hubungan erat dengan kegiatan belajar, banyak faktor yang mempengaruhi prestasi belajar baik yang berasal dari dalam individu itu sendiri maupun faktor yang berasal dari luar individu. Menurut Ngalim Purwanto, faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah :¹⁰⁸

a) Faktor dari dalam diri individu

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

¹⁰⁷ Bahrun Tantowi, *Korelasi...*, hlm. 43

¹⁰⁸ Ngalim Purwanto. *Psikologi Pendidikan*. (Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2010), hlm.107

b) Faktor dari luar individu

Terdiri dari faktor lingkungan dan faktor instrumental. Faktor lingkungan yaitu lingkungan sosial dan lingkungan alam. Sedangkan faktor instrumental yaitu kurikulum, bahan, guru, sarana, administrasi, dan manajemen.¹⁰⁹

Sejalan dengan pendapat tersebut, Muhibbin Syah membagi faktor-faktor yang mempengaruhi belajar menjadi 3 macam, yaitu :

- 1) Faktor internal, yang meliputi keadaan jasmani dan rohani siswa,
- 2) Faktor eksternal yang merupakan kondisi lingkungan di sekitar siswa,
- 3) Faktor pendekatan belajar yang merupakan jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan mempelajari materi materi pelajaran.¹¹⁰

Menurut Syaiful Bahri Djamarah faktor-faktor yang mempengaruhi tinggi rendahnya hasil belajar siswa adalah :

- a) Faktor yang berasal dari dalam diri siswa
 - (1)Faktor fisiologis terdiri dari :
 - (a)Kondisi fisiologis
 - (b)Kondisi panca indera
 - (2)Faktor psikologis
 - (a)Minat
 - (b)Kecerdasan
 - (c)Bakat
 - (d)Motivasi
 - (e)Kemampuan kognitif
- b) Faktor yang berasal dari luar diri siswa
 - (1)Faktor lingkungan terdiri dari :
 - (a) Lingkungan alami
 - (b) Lingkungan sosial budaya
 - (2)Faktor instrumental
 - (a) Kurikulum
 - (b) Program
 - (c) Sarana dan fasilitas
 - (d) Guru¹¹¹

¹⁰⁹ Ngalim Purwanto. *Psikologi Pendidikan ...*, hlm.107

¹¹⁰ Muhibbin Syah, *Psikologi...*, hlm.145

¹¹¹ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi...*, hlm.68

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah sebagai berikut:

A. Faktor internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa yang meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis. Faktor fisiologis ini menyangkut kondisi jasmani/kondisi fisik siswa selama belajar. Sedangkan faktor psikologis meliputi aspek :

- 1) Minat belajar siswa. Minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi belajar yang rendah.
- 2) Kecerdasan/intelegensi. Seseorang yang memiliki intelegensi yang baik umumnya mudah belajar dan hasilnya pun cenderung baik.
- 3) Motivasi belajar
- 4) Bakat siswa
- 5) Kemampuan kognitif siswa
- 6) Sikap siswa terhadap mata pelajaran.

B. Faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar diri siswa yang meliputi lingkungan fisik dan sosial serta instrumen yang berupa kurikulum, program, metode mengajar, guru, sarana dan fasilitas.

Prestasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal).

Namun, terkait dalam penelitian ini, faktor yang ingin diungkap atau dijadikan variabel adalah dari faktor eksternal, lebih spesifiknya adalah penggunaan media pembelajaran, khususnya media visual, audio dan audiovisual. Adanya penggunaan media pembelajaran yang baik untuk belajar maksimal untuk memperoleh prestasi yang sebaik-baiknya.

Untuk mengetahui tingkat kecakapan siswa dalam belajar dapat dilihat dari hasil belajar atau prestasi belajarnya. Prestasi belajar yang diperoleh melalui tes atau evaluasi memberikan gambaran yang lebih umum tentang kemajuan prestasi siswa. Keberhasilan suatu pengajaran apabila pengajaran itu menghasilkan proses belajar secara aktif dan efektif.

5. Karakteristik Mata Pelajaran Fiqih

Mata pelajaran Fiqih dalam Madrasah Tsanawiyah adalah salah satu bagian dari mata pelajaran Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal atau memahami, menghayati dan mengamalkan hokum Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya melalui kegiatan bimbingan dan pengajaran.¹¹²

Fiqih, menurut bahasa, bermakna tahu dan paham. Menurut istilah, Fiqih adalah ilmu syariat. Jadi Fiqih adalah “ilmu yang menerangkan hukum-hukum syara’ yang diperoleh dari dalil-dalilnya yang tafsiri.”¹¹³

Menurut Mohammad Daud Ali:¹¹⁴

Ilmu Fiqih adalah “ilmu yang bertugas menentukan dan menguraikan norma-norma hokum dasar yang terdapat didalam Al-Qur’an dan

¹¹² Hasbi Ash-Shiddieqy, *Pengantar Ilmu Fiqih*, (Yogyakarta: CV Mulia, 1967), hlm 17

¹¹³ *Ibid*, hlm 17

¹¹⁴ Mohammad Daud Ali, *Hukum Islam Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Islam di Indonesia*, (Jakarta:PT Raja Grafindo, 1999), cet.7, hlm. 43

ketentuan-ketentuan umum yang terdapat dalam Sunnah Nabi yang direkam dalam kitab-kitab Hadis.¹¹⁵

Menurut A. Dzajuli Ilmu Fiqih terdiri dari dua bagian yaitu:

Bidang ibadah dan bidang mu'amalah. Bidang fiqih ibadah yaitu aturan yang mengatur hubungan muslim dengan Allah SWT, dan bidang Fiqih muamalah yaitu aturan-aturan yang dimaksudkan untuk mengatur interaksi manusia, baik dalam pengertian hubungan antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, maupun kelompok dengan kelompok.¹¹⁶

Adapun karakteristik mata pelajaran Fiqih di Madrasah adalah mata pelajaran amaliyah (praktek), hal ini tercermin dalam tujuan pembelajaran umum mata pelajaran ini yaitu :

1. Kemampuan mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam dalam mengatur ketentuan dan tatacara menjalankan hubungan manusia dengan Allah yang diatur dalam Fiqih ibadah dan hubungan manusia dengan sesama yang diatur dalam Fiqih muamalah.
2. Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam kepada Allah dan ibadah sosial.¹¹⁷

Adapun model penilaian dalam mata pelajaran Fiqih akan diperoleh dari penilaian yang ditinjau dari aspek kognitif saja ,yang dirangkum dalam tes sumatif mata pelajaran Fiqih kelas VII semester I.

¹¹⁵ Mohammad Daud Ali, *Hukum Islam ...*, hlm. 43

¹¹⁶ A. Dzajuli, *Ilmu Fiqih Penggalan, Perkembangan, dan Penerapan Hukum Islam*, (Jakarta:Kencana Prenada Media Group, 2006), hlm.44

¹¹⁷ Peraturan Menteri RI No. 2 tahun 2008 tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah.

C. Kajian Penelitian Terdahulu

Sebagai bahan kajian pustaka, penulis menemukan hasil penelitian sebelumnya yang memiliki relevansi terhadap penulisan skripsi ini, yaitu :

1. Nur'aini, *Korelasi Antara Pemanfaatan Media pembelajaran dan motivasi belajar dengan prestasi belajar PAI siswa kelas 1 SMP Muhammadiyah 1 Indraprasta Semarang tahun 2005*.¹¹⁸

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) Bagaimana pemanfaatan media pembelajaran di SMP Muhammadiyah 1 Indraprasta Semarang (X1) 2) Bagaimana motivasi belajar siswa SMP Muhammadiyah 1 Indraprasta Semarang (X2) dan prestasi belajar PAI siswa SMP Muhammadiyah 1 Indraprasta Semarang (Y) 3) Adakah korelasi yang positif antara pemanfaatan media pembelajaran dan motivasi belajar dengan prestasi belajar PAI siswa kelas 1 SMP Muhammadiyah 1 Indraprasta Semarang Tahun 2005.

Penelitian ini menggunakan metode suvey dengan teknik korelasional. Subyek penelitian sebanyak 40 responden, menggunakan teknik random sampling. Pengumpulan data menggunakan instrumen kuesioner untuk menjaring data X₁, kuesioner untuk menjaring X₂ dan informasi dokumenter prestasi belajar PAI untuk menjaring data Y. Instrumen kuesioner sebelum digunakan untuk mendapatkan data yang obyektif, terlebih dahulu dilakukan pengujian validitas dan reliabilitas.

¹¹⁸ Nur' Aini. *Korelasi Antara Pemanfaatan Media pembelajaran dan motivasi belajar dengan prestasi belajar PAI siswa kelas 1 SMP Muhammadiyah 1 Indraprasta Semarang tahun 2005*, Skripsi: Semarang: Program Strata I Jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Walisongo, 2006.

Data penelitian yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik diskriptif dan inferensial. Pengujian hipotesis penelitian menggunakan analisis regresi dan korelasi, dengan hasil terdapat korelasi yang positif dan signifikan antara pemanfaatan media pembelajaran dan motivasi belajar dengan prestasi belajar PAI siswa kelas 1 SMP Muhammadiyah 1 Indraprasta Semarang Tahun 2005

Berdasarkan deskripsi di atas menunjukkan bahwa penelitian ini berbeda dengan hasil penelitian sebelumnya. Penelitian yang akan peneliti lakukan lebih terfokus pada adanya hubungan antara penggunaan media pembelajaran, yaitu uji korelasi antara penggunaan media visual guru dengan prestasi belajar siswa mata pelajaran Fiqih, uji korelasi antara penggunaan media audio guru dengan prestasi belajar siswa mata pelajaran Fiqih, dan uji korelasi antara penggunaan media audiovisual guru dengan prestasi belajar siswa mata pelajaran Fiqih.

2. Hariyana, *Korelasi Kreativitas Guru Mata Pelajaran Fiqih dengan Motivasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah (MTs) Assyafi'iyah Gondang Tulungagung*.¹¹⁹

Hasil penelitian ini adalah 1) Ada korelasi yang positif dan signifikan antara kreativitas guru mata pelajaran fiqih dalam penggunaan metode pembelajaran dengan motivasi belajar siswa di Mts Assyafi'iyah Gondang Tulungagung, 2) Ada korelasi positif dan signifikan antara kreativitas guru mata pelajaran fiqih dalam penggunaan media

¹¹⁹ Hariyana, *Korelasi Kreativitas Guru Mata Pelajaran Fiqih dengan Motivasi Belajar Siswa Madrasah Tsanawiyah (MTs) Assyafi'iyah Gondang Tulungagung*. Skripsi: Tulungagung: Program Strata I Jurusan Pendidikan Agama Islam STAIN Tulungagung, 2012

pembelajaran dengan motivasi belajar siswa di Mts Assyafi'iyah Gondang Tulungagung, 3) Ada korelasi positif dan signifikan antara kreatifitas guru mata pelajaran fiqih dengan motivasi belajar siswa di Mts Assyafi'iyah Gondang Tulungagung.

Penelitian tersebut di atas memiliki perbedaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan. Penelitian yang dilakukan oleh penulis lebih tertuju pada penggunaan media pembelajaran guru, yang akan mempengaruhi motivasi siswa dalam belajar, sehingga pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Oleh karena itu peneliti akan mengangkat permasalahan kembali dengan judul “ Korelasi Antara Penggunaan Media Pembelajaran Guru Dengan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Tahun 2014/2015”.

Kesimpulan dari perbedaan penelitian tersebut terletak pada judul penelitian, tujuan penelitian, fokus penelitian, dan obyek penelitian yang dikaji juga berbeda. Letak perbedaan penelitian yang diatas dengan penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian ini dilakukan lebih spesifik, yaitu spesifikasi tentang media pembelajaran visual, audio, dan audiovisual. Sedangkan penelitian sebelumnya berhubungan dengan kreativitas guru dalam penggunaan metode belajar, media pembelajaran siswa dan motivasi belajar khususnya mata pelajaran fiqih Mts Assyafi'iyah Gondang Tulungagung.

3. Sri Kunafsiyah, *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Terhadap Pemahaman Praktik Salat Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Weleri Kecamatan Weleri Kabupaten Kendal Tahun Pelajaran 2010/2011*¹²⁰

Rumusan masalah dari penelitian tersebut adalah: 1) Apakah penggunaan media audio visual mempunyai pengaruh positif dalam pengertian memberikan hasil yang lebih baik dengan menggunakan sumberdaya yang relatif sama dalam pembelajaran terhadap pemahaman yakni mampu menyebutkan, menjelaskan dan melakukan dan atau menyasikan antara gerakan dan bacaan salat salat siswa Kelas V SD Negeri 3 Weleri Kecamatan Weleri Kabupaten Kendal Tahun Pelajaran 2010/2011?

Dari judul dan rumusan masalah yang telah disebutkan diatas, hasil dari penelitian ini adalah :

- 1) Penggunaan media audio visual siswa SD Negeri 3 Weleri Kecamatan Weleri Kabupaten Kendal Tahun Pelajaran 2010/2011tergolong baik. Hal ini terbukti dari jawaban angket sebanyak 17 siswa atau 35 % jawaban menunjukkan penggunaan media audio visual yang baik sekali, sebanyak 33 siswa atau 65 % jawaban menunjukkan penggunaan media audio visual yang baik.

¹²⁰ Sri Kunafsiyah, *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Terhadap Pemahaman Praktik Salat Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 3 Weleri Kecamatan Weleri Kabupaten Kendal Tahun Pelajaran 2010/2011*, Skripsi: Semarang: Program Strata I Jurusan Pendidikan Agama Islam IAIN Walisongo Malang, 2011

Adapun jawaban peserta didik untuk kualitas penggunaan media audio visual sedang, cukup, dan kurang, kosong atau tidak ada.

- 2) Pemahaman praktik salat siswa Kelas V SD Negeri 3 Weleri Kecamatan Weleri Kabupaten Kendal Tahun Pelajaran 2010/2011 tergolong baik sekali. Hal ini terbukti dari jawaban angket yang penulis sebarakan sebanyak 32 siswa atau 63,3 % jawaban menunjukkan pemahaman praktik salat siswa Kelas V SD Negeri 3 Weleri Kecamatan Weleri Kabupaten Kendal Tahun Pelajaran 2010/2011 baik sekali, sebanyak 18 siswa atau 36,7 % jawaban menunjukkan SD Negeri 3 Weleri Kecamatan Weleri Kabupaten Kendal Tahun Pelajaran 2010/2011 yang baik. Adapun jawaban peserta didik dengan kulaitas sedang, cukup, dan kurang kosong atau tidak ada.
- 3) Hasil analisis Pengaruh Media AudioVisual Terhadap Pemahaman Praktik Salat Siswa Kelas V SD Negeri 3 Weleri Kecamatan Weleri Kabupaten Kendal Tahun Pelajaran 2010/2011 menunjukkan hasil yang signifikan.

Penelitian diatas merupakan penelitian kuantitatif yang mengukur seberapa besar pengaruh penggunaan media audiovisual memberikan hasil yang lebih baik dengan menggunakan sumberdaya yang relatif sama dalam pembelajaran terhadap pemahaman yakni mampu menyebutkan, menjelaskan dan melakukan dan atau menyasikan antara gerakan dan bacaan salat salat siswa Kelas V SD Negeri 3 Weleri Kecamatan Weleri

Kabupaten Kendal Tahun Pelajaran 2010/2011. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah penelitian kuantitatif korelasi yang diukur menggunakan teknik analisa korelasional dengan menguji korelasi antara penggunaan media visual guru dengan prestasi belajar siswa mata pelajaran Fiqih, korelasi antara penggunaan media audio guru dengan prestasi siswa mata pelajaran Fiqih, dan korelasi antara penggunaan media audiovisual dengan prestasi belajar siswa mata pelajaran Fiqih.

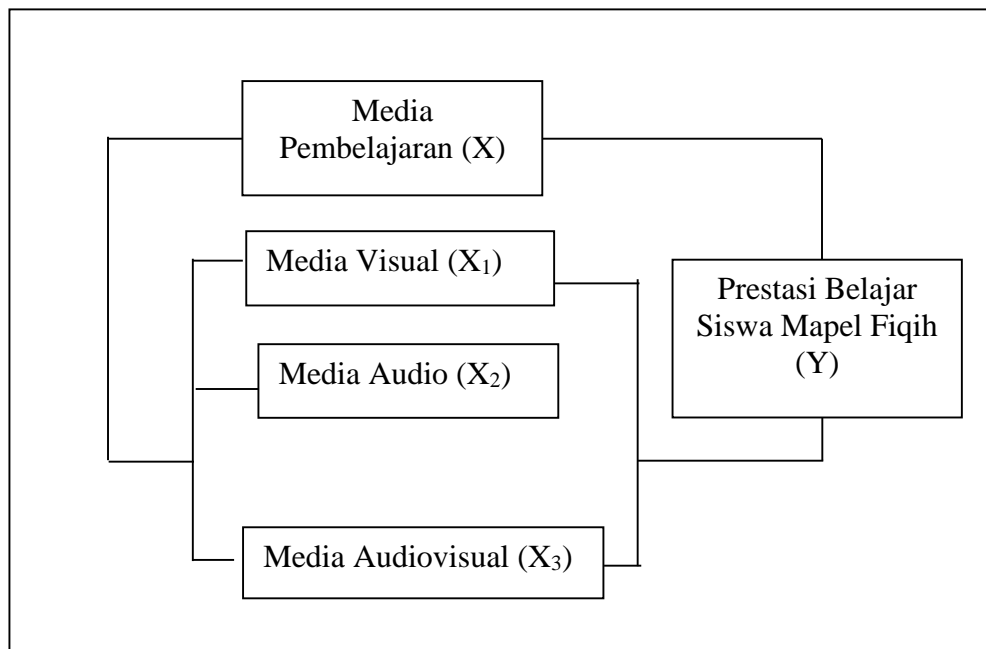
D. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir adalah argumentasi dalam merumuskan hipotesis yang merupakan jawaban bersifat sementara terhadap masalah yang diajukan. Kerangka berfikir juga merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting.¹²¹

Kerangka teoritik dalam penelitian ini dikembangkan dari landasan teori serta tinjauan penelitian terdahulu yang telah dipaparkan sebelumnya.

Kerangka teoritik penelitian digambarkan dalam bentuk bagan sebagai berikut:

¹²¹ Sugiono, *Metode...*, hlm. 64

Bagan 2.1**Korelasi Penggunaan Media Pembelajaran Dengan Prestasi Belajar**

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

Dengan adanya penggunaan media pembelajaran oleh guru diharapkan terjadi komunikasi yang efektif dan siswa akan lebih mudah memahami maksud dan materi yang disampaikan guru didepan kelas, dengan artian memudahkan mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa, dengan perpaduan penjelasan dengan media pembelajaran

Dengan demikian, akan terjadi proses pemahaman siswa yang maksimal terhadap pelajaran yang disampaikan dengan waktu yang

efisien. Proses pemahaman yang mudah dan maksimal ini, akan berimbas pada prestasi belajar Fiqih siswa yang maksimal pula.

Hal yang penting dalam penggunaan media itu disiapkan untuk memenuhi kebutuhan belajar dan kemampuan siswa, serta siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu perlu dirancang dan dikembangkan oleh pihak guru baik lewat lingkungan pengajaran yang interaktif yang dapat menjawab dan memenuhi kebutuhan belajar perorangan dengan menyiapkan kegiatan pengajaran dengan medianya yang efektif guna menjamin terjadinya pembelajaran.

E. Hipotesis Penelitian

Burhan Mungin mengatakan bahwa "hipotesis adalah jawaban sementara terhadap hasil penelitian yang akan dilakukan."¹²²

Sedangkan menurut Suharsimi Arikunto "hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul."¹²³

Hipotesis dalam statistik, terdapat dua jenis hipotesis, yakni hipotesis kerja atau alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_0). Hal ini mempunyai makna bahwa H_a adalah adanya korelasi positif yang signifikan antara variabel X_1 (penggunaan media visual), variabel X_2 (penggunaan media audio) dan variabel X_3 (penggunaan media audiovisual) dengan variabel Y (prestasi

¹²² Burhan Mungin, *Metode Penelitian Sosial*, (Surabaya: Airlangga University Press, 2001), hlm. 90

¹²³ Suharsimi, *Prosedur...*, hlm. 71

belajar Fiqih siswa). Korelasi positif yang dimaksud di sini adalah jika penggunaan media visual, media audio dan media audiovisual guru baik maka prestasi belajar Fiqih siswa meningkat dan sebaliknya. Sedangkan H_0 adalah tidak adanya korelasi positif yang signifikan antara variabel X_1 (penggunaan media visual), variabel X_2 (penggunaan media audio), dan variabel X_3 (penggunaan media audiovisual) dengan variabel Y (prestasi belajar Fiqih siswa). Dengan kata lain jika penggunaan media visual dan audiovisual rendah maka prestasi belajar Fiqih siswa rendah dan sebaliknya.

Berdasarkan pernyataan di atas maka penulis mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Terdapat korelasi yang positif dan signifikan antara penggunaan media visual guru dengan prestasi belajar siswa mata pelajaran Fiqih di MTs Negeri Aryojeding Tahun 2014/2015.
2. Terdapat korelasi yang positif dan signifikan antara penggunaan media audio guru dengan prestasi belajar siswa mata pelajaran Fiqih di MTs Negeri Aryojeding Tahun 2014/2015.
3. Terdapat korelasi yang positif dan signifikan antara penggunaan media audiovisual guru dengan prestasi belajar siswa mata pelajaran Fiqih di MTs Negeri Aryojeding Tahun 2014/2015