

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Kajian Tentang Kreativitas Guru

a. Definisi Kreativitas Guru

Kreativitas adalah dinamika yang membawa perubahan yang berarti, entah dalam dunia kebendaan dunia ide, dunia seni atau struktur sosial.²³ Menurut Rogers dalam buku karangan Utami Munandar mendefinisikan kreativitas sebagai suatu proses munculnya hasil-hasil baru ke dalam suatu tindakan. Hasil-hasil baru itu muncul dari sifat-sifat individu yang unik yang berinteraksi dengan individu lain, pengalaman maupun keadaan hidupnya.

Menurut Gullford yang dikutip oleh Utami Munandar, “Kreatifitas melibatkan proses belajar secara *divergen*, yaitu kemampuan untuk memberikan berbagai alternatif jawaban berdasarkan informasi yang diberikan”.²⁴ Selanjutnya Samiun seperti yang dikutip oleh Retno Indayati menyebutkan kreatifitas adalah “kemampuan untuk membuat kombinasi-kombinasi baru/melihat hubungan-hubungan baru di antara unsur data atau hal-hal yang sudah ada sebelumnya”.²⁵

Kreatifitas guru merupakan istilah yang banyak, digunakan baik di lingkungan sekolah maupun diluar sekolah. Pada umumnya orang

²³ Julius Candra, *Kreativitas: Bagaimana Menanam, Membangun dan Mengembangkannya*, (Yogyakarta : kanisius, 1994), hal.13.

²⁴ Utami Munandar, *Kreatifitas dan Keterbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*, (Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2002), hal. 24

²⁵ Retno Indayati, *Kreatifitas Guru dalam Proses Pembelajaran*, (Tulungagung : STAIN Tulungagung, 2002), hal. 13

menghubungkan kreatifitas dengan produk-produk kreasi. Dengan kata lain produk-produk kreasi itu merupakan hal yang penting untuk menilai kreatifitas. Pada dasarnya pengertian kreatif berhubungan dengan penemuan sesuatu, mengenai hal yang menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggunakan sesuatu yang telah ada.²⁶

Kreatifitas merupakan kemampuan untuk mengekspresikan dan mewujudkan potensi daya berpikir untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan unik/kemampuan mengkombinasikan sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lain agar lebih menarik.

Dari berbagai pandangan tersebut, kreatifitas dalam mengajar besar pengaruhnya dalam kemajuan pelaksanaan pendidikan apalagi mengajar, kreatifitas guru pendidikan agama islam dalam melaksanakan tugas dapat memacu kemampuan untuk menghasilkan, merespon, mewujudkan ide, dan menanggapi berbagai permasalahan pendidikan yang muncul serta keberadaan guru kreatif memungkinkan peserta didik juga lebih kreatif lagi.

Menurut Baron yang dikutip oleh M. Ali, kreativitas adalah “kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Sesuatu yang baru di sini bukan berarti harus sama sekali baru, tetapi dapat juga sebagai kombinasi dari unsur-unsur yang telah ada sebelumnya”.²⁷ Sedangkan menurut Guilford yang dikutip oleh Utami Munandar, “kreativitas melibatkan proses belajar secara divergen, yaitu kemampuan untuk

²⁶ Munandar, *Kreatifitas dan Keterbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*, (Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 2002), hal. 26

²⁷ Muhammad Ali dan Muhammad Asrori, *Psikologi Remaja: Perkembangan Peserta Didik*. (Jakarta: PT Bumi Aksara:2006), hal. 41.

memberikan berbagai alternatif jawaban berdasarkan informasi yang diberikan”²⁸.

Terkait dengan pengertian kreativitas tersebut, Supriyadi dalam skripsinya Anisatur Rohmah menurutnya kreativitas adalah “kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada”²⁹. Jadi kreativitas merupakan kemampuan untuk mengekspresikan dan mewujudkan potensi daya berpikir untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan unik atau kemampuan untuk mengkombinasikan sesuatu yang sudah ada menjadi sesuatu yang lain agar lebih menarik. Kreativitas juga dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan suatu produk baru, atau kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan memenerapkannya dalam pemecahan masalah. Menurut Moreno dalam Slameto yang penting dalam “kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya”³⁰, misalnya seorang guru menciptakan metode mengajar dengan diskusi yang belum pernah ia pakai.

Guru harus berpacu dalam pembelajaran dengan memberikan kemudahan belajar bagi seluruh peserta didik, agar dapat mengembangkan

²⁸ Utami Munandar, *Kretivitas dan Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2002), hal. 24.

²⁹ Anisatur Rohmah, *Kreativitas Guru Agama dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Agama Islam (Studi Kasus di SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung)*, STAIN Tulungagung: Skripsi tidak diterbitkan, 2011, hal. 24.

³⁰ Hasanudin, *Pengaruh Kreativitas pembelajaran guru*, dalam <http://hasanudin-bio.blogspot.com/2011/05/pengaruh-kreativitas-pembelajaran-guru.html>. diakses tanggal 24 februari 2017.

potensinya secara optimal. Pembelajaran merupakan suatu proses yang kompleks dan melibatkan berbagai aspek yang saling berkaitan. Oleh karena itu, “untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, diperlukan ketrampilan. Diantaranya adalah ketrampilan pembelajaran atau ketrampilan mengajar”.³¹ Agar tercipta pembelajaran yang kreatif, profesional dan menyenangkan, diperlukan adanya ketrampilan yang harus dimiliki dan dikuasai oleh guru, berkaitan dengan ini Turney dalam bukunya E Mulyasa mengatakan bahwa:

Ada 8 ketrampilan mengajar yang sangat berperan dan menentukan kualitas pembelajaran, yaitu ketrampilan bertanya, memberi penguatan, mengadakan variasi, menjelaskan, membuka dan menutup pelajaran, membimbing diskusi kelompok kecil, mengelola kelas serta mengajar kelompok kecil dan perorangan.³²

Mengadakan variasi yang dimaksud di atas yaitu variasi dalam kegiatan pembelajaran seperti pada penggunaan metode dan media pembelajaran.

Dengan demikian, sebenarnya “kreativitas merupakan ketrampilan. Artinya, siapa saja yang berniat untuk menjadi kreatif dan ia mau melakukan latihan-latihan yang benar, maka ia akan menjadi kreatif”.³³

Sebagai seorang guru, seharusnya menyadari apa yang sebaiknya dilakukan untuk dapat menciptakan kondisi belajar mengajar yang dapat mengantarkan anak didik ke tujuan. Di sini tentu saja tugas guru “berusaha menciptakan suasana belajar yang menggairahkan dan menyenangkan bagi

³¹ E Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional*. (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2007), hal.69.

³² *Ibid.*, hal .69

³³ Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hal. 245.

semua anak didik”.³⁴ Kreativitas merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran, dan guru dituntut untuk mendemonstrasikan dan menunjukkan proses kreativitas tersebut. Kreativitas ditandai oleh adanya “kegiatan menciptakan sesuatu yang sebelumnya tidak ada dan tidak dilakukan oleh seseorang atau adanya kecenderungan untuk menciptakan sesuatu”.³⁵ Jadi, Dalam proses pembelajaran, seorang guru harus kreatif agar dapat selalu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan supaya siswa tidak merasa bosan dan mengalami kesulitan belajar. Dengan demikian pengelolaan proses belajar mengajar yang baik didukung oleh kreativitas guru akan dapat mencapai tujuan yang diinginkan.

b. Ciri-ciri Kreativitas Guru

Untuk mengembangkan potensi-potensi yang ada pada diri anak, dibutuhkan guru yang kreatif dan guru yang kreatif itu mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

a) Kreatif dan menyukai tantangan

Guru yang dapat mengembangkan potensi pada diri anak adalah merupakan individu yang kreatif. Tanpa sifat ini guru sulit dapat memahami keunikan karya dan kreativitas anak. Guru harus menyukai tantangan dan hal yang baru sehingga guru tidak akan terpaku pada rutinitas ataupun mengandalkan program yang ada. Namun ia senantiasa mengembangkan, memperbarui dan memperkaya aktivitas pembelajarannya.³⁶

³⁴Syaiful Bahri Jamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1997), hal. 43.

³⁵E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional...*, hal. 51

³⁶*Ibid.*, hal. 45.

b) Menghargai karya anak

Karakteristik guru dalam mengembangkan kreatifitas sangat menghargai karya anakapapun bentuknya. Tanpa adanya sifat ini anak akan sulit untuk mengekspresikan dirinya secara bebas dan mandiri dalam menyelesaikan tugas-tugasnya.

c) Motivator

Guru sebagai motivator yaitu seorang guru harus memberikan dorongan dan semangat agar siswa mau dan giat belajar. “Dalam upaya memberikan motivasi kepada anak didik guru harus mampu menciptakan kondisi sedemikian rupa sehingga anak mau melakukan apa yang dapat dilakukannya”.³⁷ Jadi sebagai motivator, guru harus mengerti dan memahami kondisi siswa agar mereka merasa senang dan nyaman pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

d) Ekspresif, penuh penghayatan dan peka pada perasaan

Kematangan emosional adalah hal yang penting untuk dapat menyelami hasil kreativitas anak. Sikap yang luwes dalam menunjukkan penghargaan dan bimbingan terhadap peserta didik, dapat menjadi modal berkembangnya kreativitas. Guru harus memiliki penghayatan dan peka dan dapat menyelami proses hasil kreativitas siswa, tanpa memiliki kepekaan pada perasaannya mungkin penghargaan dan pujian pun akan terasa hambar dan sekedar formalitas belaka.³⁸

³⁷ Zakiah Daradjat, *Metodik Khusus Pengajaran Agama Islam*. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2001), hal. 140.

³⁸ Anisatur Rohmah, *Kreativitas Guru Agama...*, hal. 27.

e) Evaluator

Dalam hal ini guru harus menilai segi-segi yang harusnya dinilai, yaitu kemampuan intelektual, sikap dan tingkah laku peserta didik, karena dengan penilaian yang dilakukan guru dapat mengetahui sejauh mana kreativitas pembelajaran yang dilakukan. Dalam kelas yang menunjang kreativitas, guru menilai pengetahuan dan kemajuan siswa melalui interaksi yang terus menerus dengan siswa. Pekerjaan siswa dikembalikan dengan banyak catatan dari guru, terutama menampilkan segi-segi yang baik dan yang kurang baik dari pekerjaan siswa. “Guru dapat mengikutsertakan siswa untuk menilai pekerjaan mereka sendiri. Agar siswa tidak kecewa jika pekerjaannya kurang baik, guru hendaknya memperhatikan bagian atau soal mana yang dibuat cukup baik dan memberi penghargaan, misalnya dengan memberi tanda bintang”.³⁹

f) Memberi kesempatan pada anak untuk mencoba dan mengembangkan kemampuan, daya pikir dan daya ciptanya.

Sementara menurut Dedi supriadi yang di kuti oleh Syamsu Yusum, orang yang memiliki kepribadian yang kreatif ditandai dengan beberapa karakteristik atau ciri-ciri sebagai berikut:

- a. Terbuka terhadap pengalaman baru.
- b. Fleksibel dalam berpikir dan merespon.
- c. Bebas menyatakan pendapat dan perasaan.
- d. Menghargai fantasi.

³⁹ Utami Munandar, *Kreativitas dan Keberbakatan...*, hal. 162.

- e. Tertarik kepada kegiatan-kegiatan kreatif.
- f. Mempunyai pendapat sendiri dan tidak mudah terpengaruh oleh orang lain.
- g. Mempunyai rasa ingin tahu yang besar.
- h. Toleran terhadap perbedaan pendapat dan situasi yang tidak pasti.
- i. Berani mengambil resiko yang diperhitungkan.
- j. Percaya diri dan mandiri.
- k. Memiliki tanggung jawab dan komitmen kepada tugas.
- l. Tekun dan tidak mudah bosan.
- m. Tidak kehabisan bekal dalam memecahkan masalah.
- n. Kaya akan inisiatif.
- o. Peka terhadap situasi lingkungan.
- p. Lebih berorientasi ke masa kini dan masa depan daripada ke masa lalu.
- q. Memiliki citra diri dan emosional yang baik.
- r. Mempunyai minat yang luas.
- s. Memilki gagasan yang orisinil.
- t. Senang mengajukan pertanyaan yang baik.⁴⁰

Ciri-ciri kretivitas guru di atas perlu dikembangkan, mengingat betapa besarnya tanggung jawab guru dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk mendemonstrasikan dan menunjukkan proses kreativitas. Selanjutnya, guru senantiasa berusaha untuk menemukan cara yang lebih baik dalam melayani peserta didik sehingga peserta didik akan menilainya bahwa guru memang kreatif dan tidak melakukan sesuatu secara rutin saja. Kreativitas yang telah dikerjakan oleh guru sekarang dari yang telah dikerjakan

⁴⁰ Syamsu Yusum dan A Juntika Nurihsan, *Landasan Bimbingan dan Konseling*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005), hal. 247.

sebelumnya dan apa yang dikerjakan di masa mendatang lebih baik dari sekarang.

c. Langkah-langkah Kreativitas Guru dalam pemanfaatan media

Adapun langkah-langkah agar guru mudah dalam kreativitas pemanfaatan media pembelajaran sebagai berikut:

1) Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Sebelum guru menggunakan media, guru hendaklah terlebih dahulu mengetahui pengetahuan dan keterampilan awal yang dimiliki para siswa sebelum mengikuti pelajaran yang disajikan melalui media tersebut, dengan diketahuinya hal itu maka guru memiliki kemampuan dalam menentukan secara tepat pengembangan media yang dirancang.⁴¹

2) Menetapkan Tujuan Pembelajaran

Merupakan langkah kedua dalam pemilihan media pembelajaran yang cocok dalam pencapaian tujuan pembelajaran, yang mana hal ini harus mengacu kepada salah satu ranah atau gabungan dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.⁴² Penggunaan media dalam pengajaran hendaknya dipandang sebagai bagian integral dari suatu sistem pengajaran dan sebagai sumber belajar yang digunakan dalam usaha memecahkan masalah yang dihadapi dalam proses belajar.

3) Persiapan Guru

- a)** Mempersiapkan media yang telah ditetapkan beserta segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penerapan media.

⁴¹Dr. H. Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002). hal

⁴²Agung Eko Purwana, dkk, *Pembelajaran IPS MI*, (Surabaya: Lapis PGMI, 2009). Paket 7. hal 6

- b) Media yang digunakan mudah untuk didapaknya dan sesuai dengan taraf berfikir siswa/ mudah digunakan.⁴³ Hal ini sangat berpengaruh pada kemudahan dalam proses pembelajaran.
 - c) Media harus dapat memfasilitasi siswa secara menyeluruh, sehingga pesan dan informasi yang akan disampaikan diterima secara merata.
 - d) Pesan atau informasi yang akan disampaikan melalui tidak boleh terganggu oleh elemen lain, dalam artian ada kesesuaian antara media yang digunakan dengan kesiapan suasana kelas.
 - e) Media yang digunakan harus mampu menstimulasi siswa untuk terfokus pada pembelajaran dan informasi atau pesan yang disampaikan dapat ditangkap secara efektif oleh siswa.
- 6) Langkah kegiatan evaluasi pembelajaran dan media
- a) Evaluasi pembelajaran
Evaluasi ini digunakan untuk mengukur tentang sejauh mana keberhasilan pembelajaran dapat mencapai kompetensi minimal yang telah ditetapkan.⁴⁴
 - b) Evaluasi media
Evaluasi ini digunakan untuk mengukur sejauh mana efektivitas penggunaan media dalam proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan.

2. Karakteristik Mata Pelajaran Fiqh

Mata pelajaran Fiqh adalah mata pelajaran yang diajarkan di setiap lembaga pendidikan madrasah mulai tingkat MI, MTs dan MA yang mempelajari

⁴³Arief sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2005). hal 86

⁴⁴Kasful Anwar dan Hendra Harmi, *Perencanaan Sistem Pembelajaran KTSP*. (Bandung: Alfabeta, 2010). hal 129

tentang hukum-hukum Islam. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Fiqh yaitu “ilmu tentang hukum Islam”.⁴⁵ Adapun tujuan diberikannya materi pelajaran Fiqh yaitu agar dapat melaksanakan semua ketentuan hukum-hukum Islam, baik hukum tentang beribadah dan hukum tentang masalah sosial yang nantinya akan memperkuat iman dan taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa.

Adapun karakteristik mata pelajaran fikih diantaranya adalah:

- 1) Mata pelajaran Fiqh adalah mata pelajaran *amaliyah* (praktek). Hal ini tercermin dalam tujuan pembelajaran umum mata pelajaran itu yaitu:
 - a. Kemampuan mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam dalam mengatur ketentuan dan tata cara menjalankan hubungan manusia dengan Allah yang diatur dalam Fiqh ibadah dan hubungan manusia dengan sesama yang diatur dalam Fiqh muamalah.
 - b. Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dalam melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam kepada Allah dan ibadah sosial.⁴⁶
 - c. Standar kompetensi mata pelajaran fiqh adalah berbentuk pengamalan dari materi yang telah diajarkan.

Ilmu fiqh menurut Muhammad Daud yang dikutip oleh Ana Tree didefinisikan sebagai: “Ilmu yang bertugas menentukan dan menguraikan norma-norma hukum dasar yang terdapat dalam Al Qur’an dan ketentuan-

⁴⁵ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar bahasa Indonesia edisi ketiga*. (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), hal. 316.

⁴⁶ Peraturan Menteri RI No 2 tahun 2008 tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di madrasah.

ketentuan umum yang terdapat dalam sunnah nabi yang direkam dalam kitab-kitab hadis”⁴⁷.

- 2) Ilmu fiqh terdiri dari dua bagian yaitu fiqh ibadah dan fiqh Muamalah.
- 3) Mempelajari fiqh adalah kewajiban individual (*fardlu 'ain*) karena sifat pengetahuannya yang menjadi prasyarat bagi pelaksanaan ibadah seseorang.
- 4) Etika yang diajarkan dalam Islam terdiri dari lima norma yang biasa disebut *Ahkamul Khamsah* (hukum yang lima) yakni berupa wajib, sunnah, mubah, makruh dan haram.

3. Tinjauan Tentang Media pembelajaran

A. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti “perantara”, yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*), misalnya film, televisi, diagram, bahan tercetak, komputer, dan instruktur.⁴⁸ Dalam proses pembelajaran terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan.

Pesan tersebut biasanya merupakan isi dari suatu topik pembelajaran. Media pembelajaran pada hakikatnya merupakan saluran atau jembatan dari pesan-pesan pembelajaran (*message*) yang disampaikan oleh sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) dengan maksud agar pesan-pesan tersebut dapat diserap dengan cepat dan tepat sesuai dengan tujuannya. Pemahaman terhadap konsep media pembelajaran tidak terbatas hanya kepada peralatan (*hardware*), tetapi yang lebih utama yaitu pesan atau informasi (*software*) yang disajikan melalui peralatan tersebut. Dengan

⁴⁷ Ana Tree Rahmatul, *Korelasi prestasi belajar mata pelajaran fikih dengan peribadatan siswa MTs Ahlussunnah Wal Jama'ah Tunggangri Kalidawir*. (STAIN Tulungagung: skripsi tidak diterbitkan, 2010), hal. 22.

⁴⁸ Asnawir dan M Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Ciputat Pers, 2012), hal, 11

demikian, konsep media pembelajaran itu mengandung pengertian adanya peralatan dan pesan yang mengandung dalam satu kesatuan yang utuh.

Fungsi utama media pembelajaran, yaitu sebagai sarana untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif, untuk lebih mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan.⁴⁹ Fungsi lain yaitu untuk mempercepat proses belajar sehingga diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan mengurangi verbalisme (salah penafsiran). Di sisi lain, penggunaan media justru membuat pembelajaran non interaktif. Pembelajaran hanya disampaikan satu arah yaitu oleh guru, dan siswa lebih terkonsentrasi untuk menyimak presentasi guru.

Dengan fungsi itu, media pembelajaran harus dijadikan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran itu sendiri. Dalam penggunaannya, bahan ajar tidak diperkenankan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian siswa semata.

Oleh sebab itu, guru hendaknya menggunakan peralatan yang lebih ekonomis dan efisien, sehingga penggunaan media perlu dipilih secara selektif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Bila guru ingin menggunakan berbagai media, maka hendaknya dipersiapkan secara matang. Sebab media dapat membantu siswa untuk lebih memahami terhadap materi pembelajaran yang diberikan. Maka dari itu, guru harus mampu melakukan pengkajian terhadap media pembelajaran yang akan digunakannya. Pengkajian dilakukan untuk memastikan bahwa media yang

⁴⁹ Asmaun Sahlan dan Angga Teguh Prasetyo, *Desain Pembelajaran Berbasis Pendidikan Berkarakter*, (JakartaP: Ar-Ruzz Media, 2012), hal. 105

digunakan dipastikan memberikan solusi atas kebuntuan pemahaman yang dialami siswa dan mudah diaplikasikan dalam kelas.⁵⁰

B. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat luas jangkauannya, baik yang terdapat di dalam kelas maupun diluar kelas. Begitu juga dengan media yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Ada beberapa jenis media pendidikan yang digunakan dalam proses pembelajaran, diantaranya menurut Rudi Brets yang dikutip oleh Asnawir jenis media dikelompokkan menjadi 8 yaitu:

- 1) Media audio visual gerak
- 2) Media audio visual diam
- 3) Media audio semi gerak
- 4) Media visual gerak
- 5) Media visual diam
- 6) Media visual semi gerak
- 7) Media audio
- 8) Media cetak⁵¹

C. Fungsi Media Pembelajaran

Istilah media mula-mula dikenal dengan alat peraga, kemudian dikenal dengan istilah audio visual aids (alat bantu pandang/dengar). Selanjutnya disebut *instructional materials* (materi pembelajran) dan kini istilah yang lazim digunakan dalam dunia pendidikan nasional adalah *instuctinal media* (media pendidikan atau media pembelajaran). Dalam pengembangannya sekarang muncul isyilah *e-learning*. Huruf “e”

⁵⁰*Ibid*, 107

⁵¹Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*.(Jakarta Selatan: Ciputat Pers, 2002), hal. 27

merupakan singkatan dari “elektronik”. Artinya media pembelajaran berupa alat elektronik, meliputi CD Multimedia Interaktif sebagai bahan ajar *offline* dan web sebagai bahan ajar *online*.

Seperti yang dikutip oleh Arsyad (2002) bahwa media memiliki empat fungsi yaitu:

1. Fungsi atensi

Media dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna yang ditampilkan dalam materi pembelajaran.

2. Fungsi afektif

Fungsi media dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa/mahasiswa ketika proses belajar mengajar berlangsung.

3. Fungsi kognitif

Media dapat mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

4. Fungsi kompensatoris

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian konteks untuk memahami teks, membantu siswa yang lemah dalam membaca, untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkannya kembali.

5. Fungsi psikomotoris

Fungsi ini diberikan dengan maksud untuk menggerakkan, melakukan suatu kegiatan, terutama yang berkenaan dengan hafalan-hafalan.

6. Fungsi evaluasi

Fungsi evaluasi dimaksudkan agar segala kegiatan belajar mengajar yang telah dilaksanakan dapat dilakukan penilaian kemampuan siswa dalam merespon pembelajaran.

Media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton (1985:28), dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

- a) Motivasi minat atau tindakan
- b) Menyajikan informasi
- c) Memberi informasi

Untuk memenuhi fungsi motivasi, media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para siswa atau pendengar untuk bertindak (turut memikul tanggung jawab, melayani secara suka rela, atau memberikan sumbangan material). Pencapaian tujuan ini akan mempengaruhi sikap, nilai, dan emosi.

Untuk tujuan informasi, media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dihadapkan sekelompok siswa. Isi dan bentuk penyajian bersifat umum, berfungsi sebagai penghantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi. Ketika mendengar atau menonton bahan informasi, para siswa bersifat pasif. Partisipasi yang diharapkan dari siswa hanya terbatas pada persetujuan atau ketidaksetujuan mereka secara mental, atau terbatas pada perasaan tidak/kurang senang, netral, atau sena.

Media berfungsi untuk tujuan intruksi dimana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan siswa baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Materi harus dirancang secara lebih sistematis dan psikologis dilihat dari segi prinsip-prinsip belajar agar dapat menyiapkan intruksi yang efektif. Disamping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan perorangan.

D. Manfaat dan Tujuan Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum mempunyai kegunaan-kegunaan sebagai berikut:

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata yang tertulis atau lisan belaka)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya:
 - a. Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, dan film
 - b. Objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, atau gambar
 - c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*
 - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, foto secara verbal
 - e. Objek yang terlalu kompleks (misal mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain

- f. Konsep yang terlalu luas (gunung merapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, gambar, dan lain-lain
3. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pendidikan berguna untuk:
- a. Menimbulkan kegairahan belajar
 - b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
 - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya

Manfaat media pembelajaran secara umum memperlancar interaksi guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (1992), yaitu:

- a) Dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka;
- b) Makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran;
- c) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata; dan

- d) Siswa lebih banyak melakukan aktivitas selama kegiatan belajar, tidak hanya mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakuakn langsung, dan memerankan.⁵²

E. Pemilihan Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu faktor penting dalam proses belajar mengajar. Media dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa. Ada berbagai macam media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, di mana masing-masing mempunyai karakteristik yang berbeda-beda. Oleh karena itu, seorang guru harus memilih media yang tepat dan baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.

Beberapa pertimbangan dan kriteria dalam memilih media pembelajaran, diantaranya:

- a. Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- b. Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.
- c. Kondisi siswa menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak.
- d. Ketersediaan media di sekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan.
- e. Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada siswa secara tepat.

⁵² Sadiman Arif S, dkk, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan pemanfaatannya*. (Jakarta: CV. Rajawali, 1990), hal. 50-65

- f. Biaya yang akan dikeluarkan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai.⁵³
- g. Guru terampil menggunakannya. Guru harus mampu menggunakan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- h. Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan.⁵⁴

Beberapa pertimbangan yang perlu dilakukan dalam pemilihan media di samping faktor-faktor yang dikemukakan di atas, ada 4 kriteria pemilihan yang perlu diperhatikan sebagaimana yang dikemukakan oleh Dick dan Carey: pertama, ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada maka harus dibeli atau dibuat sendiri. Kedua, apakah untuk membeli atau diproduksi sendiri telah tersedia dana, tenaga, dan fasilitasnya. Ketiga, faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan, dan ketahanan media yang digunakan untuk jangka waktu yang lama, artinya bila digunakan di mana saja dengan peralatan yang ada disekitarnya dan kapanpun serta mudah dibawa (*portable*). Keempat, efektifitas dan efisien biaya dalam jangka waktu yang cukup panjang, sekalipun nampaknya mahal namun mungkin lebih murah dibanding media lainnya yang hanya dapat digunakan sekali pakai.⁵⁵

Dalam pemilihan media pembelajaran Fiqh harus memperhatikan hal-hal yang tidak bertentangan dengan kaidah agama dan perbuatan yang dicontohkan oleh Nabi Muhammad SAW. Pemilihan media pengajaran

⁵³ Asnawir dan Usman, M. Basyiruddin, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal.15-16.

⁵⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta, PT Raja Grafindo persada, 2007), hal. 76

⁵⁵ Asnawir dan Usman, *Media Pembelajaran...*, hal. 126

agama tersebut disesuaikan dengan tujuan pengajaran agama itu sendiri, bahan/materi yang akan disampaikan, ketersediaan alat yang tersedia, pribadi guru, minat dan kemampuan siswa, dan situasi pengajaran yang akan berlangsung.⁵⁶

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media pembelajaran Fiqh perlu mempertimbangkan beberapa aspek, yaitu faktor guru, siswa, media itu sendiri, dan lingkungan. Dengan memilih media pembelajaran yang tepat, maka dapat memudahkan siswa dalam mempelajari materi pelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran agama islam.

4. Media visual

A. Pengertian media visual

Kata visual merupakan kata berasal dari bahasa inggris yakni *visually*, yang artinya dapat dilihat, dengan cara yang tampak/yang dapat disaksikan.⁵⁷ Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa visual merupakan sesuatu yang dapat dilihat dan difahami.

Media visual yakni, media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Yang termasuk kedalam media ini adalah film, slide, foto, transparansi, lukisan, gambar, dan berbagai bentuk bahan yang dicetak seperti media grafis dan lain sebagainya.⁵⁸ Apabila dikaitkan antara media visual dan pembelajaran maka pembelajaran itu akan menarik, efektif dan efisien apabila menggunakan media visual sebagai media pembelajaran

⁵⁶ *Ibid.*, hal. 121

⁵⁷ Yan Perteson, *Kamus Lengkap Inggris-Indonesia, Indonesia-Inggris*, (Surabaya: Karya Agung, 2005), hal. 32

⁵⁸ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi standar proses pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2010), hal. 172

yang dipilih. Karena harus diingat bahwa siswa khususnya anak-anak masih berfikir konkrit, semua yang guru utarakan atau sampaikan harus mereka buktikan sendiri dengan mata mereka, kemudian media visual merupakan sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dalam bentuk kombinasi gambar, teks, gerak, dan animasi yang disesuaikan dengan usia siswa yang disesuaikan dengan usia siswa yang dapat menarik siswa dalam belajar, sehingga pembelajaran akan menyenangkan dan tidak menjenuhkan.

Media visual dapat didefinisikan sebagai media yang mengkombinasi fakta dan gagasan secara jelas, kuat, dan terpadu, melalui kombinasi mengungkapkan kata-kata dan gambar. Media ini sangat tepat untuk tujuan menyampaikan informasi dalam bentuk rangkuman yang dipadatkan.

B. Kriteria Pemilihan Media

Media merupakan salah satu sarana untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar. Untuk itu perlu pemilihannya dengan cermat dan tepat agar dapat digunakan secara tepat guna.

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

- a) Media yang dipilih hendaknya selaras dan menunjang tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

- b) Aspek materi menjadi pertimbangan yang dianggap penting dalam memilih media. Sesuai atau tidaknya antara materi dengan media yang digunakan akan berdampak pada hasil pembelajaran siswa.
- c) Kondisi audien (siswa) dari segi subyek belajar menjadi perhatian yang serius bagi guru dalam memilih media yang sesuai dengan kondisi anak.
- d) Ketersediaan media di sekolah atau memungkinkan bagi guru mendesain sendiri media yang akan digunakan merupakan hal yang perlu menjadi pertimbangan seorang guru.
- e) Media yang dipilih seharusnya dapat menjelaskan apa yang akan disampaikan kepada audien (siswa) secara tepat dan berhasil guna, dengan kata lain tujuan yang ditetapkan dapat dicapai secara optimal.
- f) Biaya yang akan digunakan dalam pemanfaatan media harus seimbang dengan hasil yang akan dicapai. Pemanfaatan media yang sederhana mungkin lebih menguntungkan daripada menggunakan media yang canggih (teknologi tinggi) bilaman hasil yang dicapai tidak sebanding dengan dana yang dikeluarkan.⁵⁹

C. Fungsi dan Kelebihan Media Visual

Menurut Levied dan Lents dalam Azhar Arsyad fungsi media visual ada empat yaitu:

- a) Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran yang disajikan oleh guru, sehingga mereka tidak memperhatikan. Dengan media gambar yang

⁵⁹ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 16

diproyeksikan melalui overhead projector dapat mengarahkan mereka pada mata pelajaran sehingga kemungkinan untuk mengingat isi pelajaran semakin besar.

- b) Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar dan membaca teks yang bergambar.
- 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 visual yang memberikan konteks untuk memahami teks yang lemah membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan bisa mengingat kembali.⁶⁰

Dari keempat fungsi yang dikemukakan Levied an Lentz, maka media visual memegang peranan yang sangat penting dalam proses belajar. Karena dengan menggunakan media visual dapat membangkitkan motivasi belajar siswa, sehingga tujuan untuk mengingat dan memahami materi pelajaran dapat tercapai selain itu penggunaan media dalam pembelajaran guru dapat memberikan informasi yang lebih baik kepada siswa. Melalui media pembelajaran visual hal yang bersifat abstrak bisa lebih menjadi konkrit. Pengalaman langsung semacam itu tentu saja merupakan proses belajar yang sangat bermanfaat, sebab dengan mengalami secara langsung kemungkinan kesalahan persepsi akan dapat dihindari.

⁶⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2010), hal. 17

Penggunaan media pembelajaran juga bisa membantu menampilkan objek yang terlalu besar yang tidak mungkin dapat ditampilkan di dalam kelas.

D. Manfaat dan Peran Media visual

Media pengajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang diharapkan dapat mempertinggi motivasi belajar siswa dan mempertinggi hasil belajar yang dicapai. Ada beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran visual dalam proses belajar mengajar antara lain:

- a) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar
- b) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih mudah dipahami oleh siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran agar lebih baik.
- c) Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui perantara kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- d) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan dan lain-lain.⁶¹
- e) Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan elemen-elemen pengetahuan dengan cara yang terorganisasikan dengan baik, spesifik dan jelas.⁶²

⁶¹ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2005), hal. 2

⁶² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 23

Selain manfaat media pembelajaran visual juga mempunyai peran yang sangat penting terhadap proses belajar mengajar. Peran media pembelajaran visual dalam proses belajar mengajar adalah sebagai berikut:

- a) Alat untuk menjelaskan bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran.
- b) Alat untuk mengangkat dan menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh para siswa dalam proses belajarnya.
- c) Sumber belajar bagi siswa, artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari para siswa baik individual maupun kelompok. Dengan demikian akan banyak membantu tugas guru dalam kegiatan menajarnya.⁶³

5. Media audio visual

A. Pengertian media audio-visual

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium*. Kata *medium* dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju ke penerima.⁶⁴ Dengan kalimat yang lain dapat dijelaskan, bahwa media adalah sebuah alat yang digunakan untuk menyampaikan suatu informasi. Kaitannya dengan pembelajaran, maka media diartikan sebagai suatu perantara atau alat yang digunakan dalam proses belajar mengajar agar materi yang disampaikan dapat diterima oleh peserta didik dengan baik.

Sejalan dngan pendapat tersebut, Hamalik dalam Arsyad mengemukakan bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan

⁶³ Nana Sudjana, *Media Pengajaran...*, hal. 7

⁶⁴ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2010), hal.4

hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi.⁶⁵ Sementara itu, Asnawir dan Basyiruddin Usman menyatakan bahwa pengertian media merupakan suatu yang bersifat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan *audien* (siswa) sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.⁶⁶ Sedangkan menurut Djamarah dan Zain media diartikan sebagai “sumber belajar”⁶⁷ dan dengan mengutip Udin Saripuddin dan Winataputra mengelompokkan sumber belajar menjadi lima kategori, yaitu “manusia, buku/perpustakaan, media massa, alam lingkungan dan media pendidikan.”⁶⁸

Dari uraian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dijadikan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran sehingga pesan atau materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik. Dengan bahasa lain dapat dijelaskan bahwa dalam proses belajar mengajar keberadaan media sangat penting dalam membantu guru menyampaikan materi pelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

Sedangkan kata *audio-visual* merupakan kata majemuk berasal dari bahasa Inggris yakni *audio* yang berarti penerimaan bunyi pendengaran,⁶⁹ dan *visually*, yang berarti yang dapat dilihat, dengan cara yang tampak/yang dapat disaksikan.⁷⁰ Sehingga dapat disimpulkan bahwa *audio-visual* dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat didengar sekaligus dapat dilihat.

⁶⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008), hal. 4

⁶⁶ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 11

⁶⁷ Djamarah dan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2002), hal. 138

⁶⁸ *Ibid*, hal. 139

⁶⁹ Yan Peterson, *Kamus Lengkap Inggris-Indonesia, Indonesia-Inggris*, (Surabaya: Karya Agung, 2005), hal. 32

⁷⁰ *Ibid*, hal. 390

Menurut Ahmad Rohani media visual diartikan media instruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi), meliputi media yang dapat dilihat, di dengar dan yang dapat dilihat dilihat dan didengar.⁷¹ Sementara itu, Wina Sanjaya menyatakan bahwa pengertian media audio visual adalah jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang biasa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai rekaman film, slide suara, dan lain sebagainya.⁷²

Berdasarkan pengertian media audio-visual di atas maka, media pembelajaran audio-visual dapat diartikan sebagai suatu alat bantu yang dapat dilihat sekaligus didengarkan berupa rekaman video, berbagai rekaman film, slide suara, dan lain sebagainya yang digunakan dalam proses belajar mengajar sehingga materi pembelajaran yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik (siswa). Sejalan dengan hal tersebut, Ngainun Naim menjelaskan secara panjang lebar tentang media pembelajaran audio-visual, sebagai berikut:

Media audio-visual adalah sarana atau media yang utuh untuk mengolaborasikan bentuk-bentuk visual dengan audio. Media ini bisa dipergunakan untuk membantu penjelasan guru sebagai peneguh, sebagai pengantar, atau sebagai sarana yang dialami. Media ini tidak hanya dikembangkan melalui bentuk film saja, tetapi dapat dikembangkan melalui sarana komputer dengan teknik *powerpoint* dan *flash player*. Untuk menjalankan media ini perlu ketrampilan dan sara yang khusus.⁷³

Sehingga secara umum dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio-visual dapat diartikan sebagai sarana atau media yang menggabungkan bentuk suara dan gambar bergerak yang digunakan untuk

⁷¹ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1997), hal. 97

⁷² Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2007), hal. 172

⁷³ Ngainun Naim, *Menjadi Guru Inspiratif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 224

membantu penyampaian materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga siswa dapat menerimanya dengan baik.

B. Jenis-jenis Media Audio-Visual

Ada beberapa jenis media yang dapat dikelompokkan dalam media audio-visual, antara lain:

1) Televisi

Televisi sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Sistem ini menggunakan peralatan yang mengubah cahaya dan suara kedalam gelombang elektronik dan mengkonversinya kembali kedalam cahaya yang dapat dilihat dan suara yang dapat didengar. Dengan demikian, ada dua jenis pengiriman (penyiaran) gambar dan suara yaitu penyiaran langsung kejadian atau peristiwa yang kita saksikan sementara ia terjadi dan penyiaran program yang telah direkam diatas pita film atau pita video. Televisi pendidikan dapat menjadi alat yang baik bagi penyuluh.⁷⁴ Televisi instuksional berbeda dari televisi penyiaran, yaitu dalam hal materinya yang tidak didesain untuk distribusikan oleh stasiun penyiaran massa.

Menurut Gopper, menggunakan pelajaran melalui televisi untuk mengajarkan pelajaran disekolah lanjutan, dengan maksud menunjukkan bahwa tujuan-tujuan tingkat rendah dapat dicapai dengan cara televisi yang konvensional. Sedangkan tujuan tingkat lebih tinggi dapat dicapai apabila program televisi mengandung situasi yang

⁷⁴ Suprijanto, *Pendidikan Orang Dewasa dari Teori hingga Aplikasi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 197

memungkinkan siswa untuk secara aktif memberikan respon terhadap program tersebut.⁷⁵ Beberapa penelitian menunjukkan bahwa siswa yang belajar melalui program televisi untuk berbagai mata pelajaran dapat menguasai mata pelajaran tersebut sama seperti mereka yang mempelajarinya melalui tahap muka dengan guru kelas.

2) Proyektor Transparasi (OHP)

Overhead projector adalah alat audio-visual yang sangat sering digunakan dalam berbagai program pendidikan orang dewasa.⁷⁶ Beberapa pendidik merencanakan seluruh program pengajaran mereka dengan menggunakan transparansi atau *overhead projector*.

Transparansi yang diproyeksikan adalah visual baik berupa huruf, lambang, gambar, grafik atau gabungannya pada lembaran bahan tembus pandang atau plastik yang dipersiapkan untuk diproyeksikan ke sebuah layar atau dinding melalui sebuah proyektor. Kemampuan proyektor memperbesar gambar membuat media ini berguna untuk menyajikan informasi pada kelompok yang besar dan pada semua jenjang. OHP dirancang untuk dapat digunakan di depan kelas sehingga guru dapat selalu berhadapan atau menatap langsung dengan siswanya.

Menurut Chance membandingkan pemakaian papan tulis dengan OHP dalam menagajarkan gambar-gambar tehnik. Hasilnya, lebih baik dengan OHP. Waktu pelaksanaan dikurangi 20%, yang

⁷⁵ Ivor K Davies, *Pengelolaan Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 1991), hal. 162

⁷⁶ Suprijanto, *Pendidikan Orang Dewasa dari Teori hingga Aplikasi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 181

berarti bahwa lebih banyak waktu dapat di gunakan untuk menjawab pertanyaan, untuk diskusi dan praktek. Hal-hal yang sama juga ditemukan oleh penelitian-penelitian lain.⁷⁷

3) Video

Vidio adalah teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Biasanya menggunakan film seluloid, sinyal elektronik, atau media digital. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu. Gambar-gambar yang digabung tersebut dinamakan frame dan kecepatan pembacaan gambar disebut dengan frame rate.⁷⁸

4) Komputer

Komputer adalah mesin yang dirancang khusus untuk memanipulasi informasi yang diberi kode, mesin elektronik yang otomatis melakukan pekerjaan yang diperhitungkan sederhana dan rumit. Satu unit komputer terdiri atas empat kelompok komponen dasar, yaitu input (misal keyboard dan writingpad), prosesor (CPU: unit pemroses data yang diinput), penyimpanan data (memori yang menyimpan data yang akan diproses oleh CPU baik secara permanen (ROM) maupun untuk sementara (RAM), dan (output misal layar monitor, printer atau plotter).⁷⁹

⁷⁷ Ivor K Davies, *Pengelolaan Belajar*, (Jakarta: Rajawali Pers, 1991), hal.159-160

⁷⁸ Putra Arif, "Pengertian video" dalam [http://putra.arif\(XMMB\)Pengertianvideo.htm](http://putra.arif(XMMB)Pengertianvideo.htm), diakses 5

⁷⁹ Azhar Arsyad. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002). hal. 52

Komputer memiliki kemampuan untuk menggabungkan dan mengendalikan berbagai peralatan lainnya seperti CD Player, video tape, dan audio tape. Disamping itu, komputer dapat merekam, menganalisis dan memberi reaksi kepada respon yang di input oleh pemakai atau siswa.⁸⁰

5) LCD Proyektor

Proyektor adalah perangkat yang mengintegrasikan sumber cahaya, sistem optik, elektronik dan display dengan tujuan untuk memproyeksikan gambar atau video ke dinding atau layar.

Mengapa projector?, dibandingkan dengan media yang lain seperti Plasma atau LCD Display, projector memiliki beberapa kelebihan seperti, dapat membuat tampilan yang sangat besar, dapat dibawa dengan mudah serta fleksibilitas yang tinggi.⁸¹

C. Fungsi dan Manfaat Media Audio-Visual

Seorang ahli dalam bidang audio visual mengatakan “perhatian yang semakin luas dalam penggunaan alat-alat audio-visual telah mendorong bagi diadakan banyak penyelidikan ilmiah mengenai tempat dan nilai alat-alat audio-visual tersebut dalam pendidikan”.

Penyelidikan itu telah membuktikan, bahwa alat-alat audio visual jelas mempunyai nilai yang berharga dalam bidang pendidikan, antara lain:

⁸⁰ *Ibid*,..hal. 53

⁸¹ Muhamad wahyu taufik, “*Pengertian proyektor*”, <http://muhamadwahyutaufik.blogspot.co.id/2014/02/pengertian-dan-fungsi-proyektor.html> diakses pada tanggal 5 April 2017

- 1) Media audio-visual dapat mempermudah orang yang menyampaikan dan memudahkan dalam menerima sesuatu pelajaran atau informasi serta dapat menghindarkan salah pengertian.
- 2) Alat-alat media audio-visual mendorong keinginan untuk mengetahui lebih banyak lagi tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan oleh guru.
- 3) Alat-alat audio-visual tidak hanya menghasilkan cara belajar yang efektif dalam waktu yang lebih singkat, tetapi apa yang diterima melalui alat-alat audio-visual lebih lama dan lebih baik, yakni tinggal dalam ingatan.
- 4) Siswa dapat belajar dan maju sesuai dengan kecepatan masing-masing. Materi pelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga mampu memenuhi kebutuhan siswa, baik yang cepat maupun yang lambat membaca dan memahami.⁸²

Sejumlah penelitian tentang manfaat alat bantu audio-visual telah dilakukan. Hasil penelitian akhirnya membuktikan bahwa alat bantu audio-visual tidak diragukan lagi dapat membantu dalam pengajaran apabila dipilih secara bijaksana dan digunakan dengan baik. Ada beberapa manfaat alat bantu audio-visual dalam pengajaran antara lain:

- a) Membantu memberikan konsep pertama atau kesan yang benar.
- b) Mendorong minat.
- c) Meningkatkan pengertian yang lebih baik.
- d) Melengkapi sumber belajar yang lain.
- e) Menambah variasi metode mengajar.

⁸² Amir Hamzah, *Media Audio-Visual*, (Jakarta: Gramedia, 1985), hal.17-18

- f) Meningkatkan keingintahuan intelektual.
- g) Cenderung mengurangi ucapan dan pengulangan kata yang tidak perlu.
- h) Membuat ingatan terhadap pelajaran lebih lama.⁸³

Akibat dari apa yang diuraikan diatas, sekarang orang gandrung menggunakan alat-alat audio-visual karena dianggap sebagai salah satu media yang mampu memenuhi kebutuhan dalam pengajaran di era modern seperti sekarang ini, terutama pada alat-alat audio-visual yang dapat memberi dorongan dan motivasi serta membangkitkan keinginan untuk mengetahui dan menyelidiki yang akhirnya menjerumus kepada pengertian yang lebih baik.

6. Kreatifitas Guru Fiqh Dalam Memanfaatkan Media Pembelajaran

Adapun selain langkah-langkah dalam deskripsi teori yang saya paparkan di atas disini adalah deskripsi teori yang lebih spesifik guru yang kreatif dalam pemanfaatan media pembelajaran.

Supriadi dalam buku karangan Yeni Racmawati dan Euis Kurniati mengutarakan bahwa kreativitas guru adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada, selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, ditandai oleh suksesi, diskontinuitas, diferensiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan.⁸⁴

⁸³ Suprijanto, *Pendidikan Orang Dewasa dari Teori hingga Aplikasi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), hal. 173

⁸⁴ Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati, *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hal.13.

Jadi yang dimaksud kreativitas guru adalah ciri-ciri khas yang dimiliki oleh guru yang menandai adanya kemampuan untuk menciptakan suatu yang baru atau kombinasi dari karya yang telah ada.

a) Tahap-tahap Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran

1) Persiapan

Pada tahap ini, individu berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi. Individu mencoba memikirkan alternatif pemecahan terhadap masalah yang dihadapi. Dengan bekal ilmu pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, individu mencoba mejajaki jalan yang mungkin ditempuh untuk memecahkan masalah tersebut. Namun, pada tahap ini belum ada arah yang tetap meskipun telah mampu untuk mengeksplorasi berbagai alternatif pemecahan masalah.

2) Inkubasi

Pada tahap ini, proses pemecahan masalah dierami dalam alam prasadar, individu seakan-akan melupakannya. Jadi, pada tahap ini individu seakan-akan melepaskan diri dari masalah yang dihadapinya untuk sementara waktu, dalam artian tidak memikirkan secara sadar melainkan mengedepankan dalam alam prasadar. Proses ini bisa lama, bisa pula sebentar sampai kemudian timbul inspirasi untuk pemecahan masalah.

3) Eliminasi

Pada tahap ini telah timbul inspirasi atau gagasan-gagasan baru serta proses-proses psikologi yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru. Ini timbul setelah diendapkan dalam waktu tertentu.

4) Verifikasi

Pada tahap ini, gagasan yang timbul dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkan pada realitas. Pada tahap ini, pemikiran dan spontan harus diikuti oleh pemikir selektif dan sengaja. Penerimaan secara total harus diikuti oleh kehati-hatian dan imajinasi diikuti oleh pengujian yang realitas.⁸⁵

Penulis dapat menyimpulkan bahwa tahap-tahap kreativitas merupakan gagasan untuk dapat berusaha mengumpulkan informasi atau data untuk memecahkan masalah yang dihadapi, setelah seorang guru mampu untuk memecahkan masalah munculah inspirasi atau gagasan baru, kemudian gagasan tersebut dievaluasi secara kritis dan konvergen serta menghadapkan pada realita.

⁸⁵ Muhammad Ali dan Asrori, *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2009), hal. 51-53

b) Langkah-langkah Untuk Menjadi Guru Kreatif Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran.

a) Berpikir Inovatif

Jiwa yang kreatif terlahir dari sebuah pemikiran guru yang selalu ingin berinovasi sehingga selalu bervariasi dalam memberikan materi pelajaran kepada anak didiknya.

b) Percaya Diri

Tentu saja sifat percaya diri dan sllu ingin berkembang ada pada diri guru yang kreatif. Tidak mudah, menjadi seorang guru yang kreatif, karena apa pun karya yang dia ciptakan harus kembali kepada anak didiknya.

Keberhasilan seorang guru yang kreatif terletak pada kepuasan siswa setelah menerima materi pelajaran yang diberikan. Walaupun anak didik merasa tidak suka atau tidak puas, guru yang kreatif seharusnya peka dalam hal ini. Langkah selanjutnya, dia akan mencoba mencari metode mengajar yang lain. Metode pengajaran yang sesuai dengan selera dan kemampuan anak didiknya. Tapi bagi saya, masalah siswa puas atau senang dengan metode pelajaran yang kita berikan adalah urusan belakangan. Yang terpenting adalah sikap pantang menyerah untuk selalu memberikan yang terbaik kepada anak-anak didiknya. Karena apa pun metode pengajaran yang diberikan, bila bervariasi, maka siswa pasti tidak akan bosan.

c) Tidak Gaptek

Gaptek (gagap teknologi) bisa menjadi penghambat seorang guru untuk menjadi kreatif. Guru yang kreatif harus peka terhadap perkembangan jaman. Dan bisa mengkombinasikan sesuatu yang bersifat “kuno” atau “jadul” menjadi sesuatu yang menarik. Bagaimana bisa menjadi menarik? Karena dia bisa menggabungkan sesuatu yang “jadul” dengan sesuatu yang modern. Misalnya, memvariasikan permainan tradisional dengan permainan modern.

d) Materi Pelajaran yang Diberikan Menjadi Mudah Dimengerti

Tidaklah mudah mentranfer ilmu dari seorang guru menuju ke anak didiknya. Namun seorang guru yang kreatif akan selalu mencoba berbagai cara agar anak didiknya mudah memahami materi pelajaran yang diberikan.

e) Terus Belajar dan Belajar

Tidak ada kata puas bagi seorang guru yang kreatif. Bukan tidak ada kata puas yang negative. Namun kata “tidak puas” bagi seorang guru yang kreatif adalah suatu semangat untuk terus mengembangkan diri demi kebaikan diri sendiri, anak didik, dan sekolah.

f) Cerdas Dalam Menemukan Talenta Anak Didiknya

Karena tingkat kepekaan kepada anak didiknya yang tinggi, maka seorang guru yang kreatif biasanya mengenal kemampuan setiap anak didiknya. Kemampuan anak didiknya adalah bisa berupa bakat atau talenta. Dengan kepekaan yang dia miliki, seorang guru yang kreatif akan

berusaha untuk memanfaatkan dan mengembangkan talenta yang dimiliki oleh anak didiknya, misalnya dengan memberikan kesempatan anak didiknya untuk tampil di acara-acara sekolah.

g) Kooperatif

Guru yang kreatif menyadari akan kelemahannya juga sebagai manusia. Itulah kenapa seorang guru yang kreatif berusaha untuk bisa belajar dari orang lain. Dengan kata lain, guru yang kreatif harus bisa bekerja sama dengan sesama guru, anak didik, kepala sekolah, dan pihak-pihak yang berada di lingkungan sekolah. Hal ini juga berguna untuk menyatukan misi dan visi diri dengan misi dan visi sekolah dan mengurangi kesalahpahaman dan permasalahan yang mungkin terjadi.

h) Pandai Memanfaatkan “Apa yang Ada”

Biasanya seorang guru yang kreatif pandai memanfaatkan apa yang ada di dalam sekolah. Kertas bekas pun bisa berubah menjadi sarana belajar yang menarik, karena disampaikan dengan cara mengajar yang menarik pula.

i) Bisa Menerima Kritik

Sebuah kritik bukanlah sesuatu yang “menyakitkan” bagi seorang guru yang kreatif. Justru disitulah seorang guru yang kreatif bisa belajar dari kekurangannya dan kesalahannya. Dia akan berpikir bagaimana caranya agar kekurangannya bisa diminimalkan atau bahkan menjadi sebuah kelebihan, dan tidak mengulang kesalahan yang sama. Hal ini tentunya juga akan bermanfaat bagi perkembangan diri guru kreatif.

j) Mengajar Dengan Cara Menyenangkan

Seorang guru yang kreatif tidak ingin anak didiknya merasa bosan dan tertekan pada saat dia memberikan sebuah materi pelajaran kepada anak didiknya. Maka dia akan selalu mencari cara agar anak didiknya merasa nyaman dengan cara mengajar yang dia berikan.⁸⁶

Penulis dapat menyimpulkan, berdasarkan penjelasan di atas bahwa langkah-langkah menjadi guru kreatif adalah mampu berinovasi untuk dapat mengajar dengan cara yang telah ia kembangkan. Untuk dapat mengembangkan kreativitas tersebut guru harus dapat mengemukakan kepercayaannya kepada murid-murid, menjadikan suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan menjadikan hal-hal yang lama menjadi hal-hal yang baru sehingga dapat menemukan talenta-talenta anak sesuai dengan keinginannya. Guru yang kreatif juga harus menyadari kelemahannya sebagai manusia, itulah kenapa guru harus bisa belajar dengan orang lain bahkan guru yang kreatif harus bisa menerima kritikan dari orang lain.

⁸⁶ *Ibid*, E. Mulyasa, hal.24

c) Bentuk-Bentuk Kreativitas Guru Fiqh Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran

Dalam pembelajaran visual, di mana peserta didik lebih banyak menyerap informasi melalui mata, hal-hal yang dapat guru lakukan untuk memaksimalkan kemampuan belajar peserta didik adalah:⁸⁷

- a) Biarkan mereka duduk di bangku paling depan, sehingga mereka bisa langsung melihat apa yang dituliskan atau digambarkan guru di papan tulis.
- b) Anjurkan siswa mencari materi yang akan diajarkan untuk pertemuan yang akan datang agar siswa lebih mudah memahami pelajaran yang diajarkan.
- c) Selain tulisan, buatlah lebih banyak bagan-bagan, diagram, flow-chart menjelaskan sesuatu.
- d) Minta mereka untuk menuliskan poin-poin penting yang harus dihafalkan.
- e) Gunakan berbagai ilustrasi dan gambar.
- f) Tulis ulang apa yang ada di papan tulis.
- g) Gunakan warna-warni yang berbeda pada tulisan

Untuk pembelajar auditory, di mana peserta didik lebih banyak menyerap informasi melalui pendengaran, hal-hal yang bisa dilakukan untuk memaksimalkan kemampuan belajar mereka adalah:⁸⁸

1. Gunakan audio dalam pembelajaran (musik, radio, dll)
2. Saat belajar, biarkan mereka membaca dengan nyaring dan suara keras.
3. Seringlah memberi pertanyaan kepada mereka.
4. Membuat diskusi kelas.

⁸⁷ Hasan Langgulung, *Kreatifitas Dan Pendidikan Islam*, (Jakarta : Pustaka Al Husna, 1991), hal. 306-307

⁸⁸ *Ibid*

5. Menggunakan rekaman.
6. Biarkan mereka menjelaskan dengan kata-kata.
7. Biarkan mereka menuliskan apa yang mereka pahami tentang satu mata pelajaran.
8. Belajar berkelompok.

Sedangkan untuk pembelajar kinestetik, di mana peserta didik lebih banyak menyerap informasi melalui gerakan fisik, hal-hal yang bisa dilakukan untuk memaksimalkan kemampuan belajar mereka adalah:⁸⁹

- 1) Perbanyak praktek lapangan (field trip).
- 2) Melakukan demonstrasi atau pertunjukan langsung.
- 3) Membuat model atau contoh-contoh.
- 4) Belajar tidak harus duduk secara formal, bisa dilakukan dengan duduk dalam posisi yang nyaman, seperti belajar diluar kelas.
- 5) Perbanyak praktek di laboratorium.
- 6) Boleh menghafal sesuatu sambil bergerak, berjalan atau mondar-mandir.
- 7) Perbanyak simulasi dan role playing.
- 8) Biarkan murid berdiri saat menjelaskan sesuatu

Dalam prakteknya, satu kelas biasanya terdiri dari tiga kelompok pembelajaran semacam ini. Karena itulah, tidak bisa seorang guru hanya mempraktekkan satu metode belajar mengajar untuk diterapkan di seluruh kelas. Bayangkan jika guru mengajar hanya dengan metode ceramah mulai dari awal hingga akhir. Jika dalam satu kelas kecenderungannya lebih banyak pembelajar visual atau kinestetis, maka yang terjadi adalah suasana yang tidak

⁸⁹ *Ibid*

menyenangkan. Jika di dalam sebuah kelas terjadi kekacauan seperti adanya siswa-siswa yang susah untuk dikondisikan, guru-guru kreatif dan mempunyai inovasi yang tinggi akan segera mengganti proses belajar mengajar dengan mempertimbangkan keragaman gaya belajar siswa. Tidak lagi kemudian menggunakan metode ceramah, tetapi menggunakan metode yang lain yang memungkinkan, misalnya diskusi kelompok ataupun mengajak mereka dalam suatu permainan agar tidak membosankan.

Namun demikian, yang masih sering terjadi adalah, karena guru merasa tidak diperhatikan, mereka kemudian menggunakan kekuasaan mereka sebagai guru dengan melakukan bentakan yang keras, biasanya disertai ancaman kalau tidak mendengarkan maka mereka akan mendapatkan hukuman.

Pola belajar mengajar semacam ini tidak saja membuat proses belajar mengajar menjadi sesuatu yang mengerikan dan membuat trauma bagi anak didik, tetapi juga mengaduk-aduk dan menyita emosi guru secara terus menerus. Akibatnya, bisa ditebak, tekanan kerja yang semakin berat membuat proses belajar mengajar bagi guru menjadi beban yang tidak lagi menyenangkan.

Karena itulah, kreativitas dan kemampuan guru untuk memahami gaya belajar siswa sangat penting agar suasana di dalam kelas bisa dibangun dengan lebih kondusif dan menyenangkan untuk belajar. Dengan demikian, sekolah akan menjadi tempat yang menyenangkan, bagi guru, siswa, dan semua pihak yang terlibat di dalamnya.

d) Modifikasi Media Pembelajaran

Kamus besar Bahasa Indonesia (2002: 75), menyebutkan bahwa modifikasi mengandung arti perubahan, sedangkan memodifikasi berarti melakukan modifikasi atau melakukan perubahan. Menurut Yoyo Bahagia dan Adang Suherman (2001; 1), memodifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan guru agar pembelajaran mencerminkan DAP (Developmentally Appropriate Practice), yaitu memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Sementara lebih lanjut disebutkan bahwa aspek analisa modifikasi tidak lepas dari pengetahuan guru tentang : Tujuan, karakteristik materi, kondisi lingkungan dan evaluasi.

Dalam memodifikasi sarana dan prasarana yang harus diperhatikan atau menjadi perhatian oleh guru adalah partisipasi maksimal siswa, keselamatan, efektifitas dan efisien gerak siswa, karakteristik siswa dan keterkaitan atau kesesuaian kebutuhan materi

Berdasarkan pernyataan di atas dapat di simpulkan bahwa modifikasi adalah kegiatan melakukan perubahan sesuai dengan kemampuan dan kebutuhan. Guru perlu menyadari bahwa tujuan modifikasi ini untuk mengatasi masalah yang ada, jangan sampai menjadi bomerang yang dapat membuat masalah baru atau memperburuk masalah yang telah ada. Jadi guru harus memikirkan dan mempertimbangkan modifikasi yang dibuatnya agar sesuai dengan tujuan yang ada dalam pendidikan.

Adapun Modifikasi dalam pemanfaatan Media Pembelajaran:

- 1) E-book dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar. e-book merupakan buku dalam format elektronik berisikan informasi yang dapat

berwujud teks atau gambar. Saat ini, e-book yang beredar di pasaran telah mengalami berbagai perkembangan. E-book diminati karena ukurannya yang kecil, tidak mudah lapuk, dan mudah di bawa. Keunggulan e-book yang lain adalah dapat menampilkan ilustrasi multimedia, misalnya animasi.⁹⁰

Dalam perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, penggunaan teknologi telah meningkat, e-book telah menjadi salah satu hasil teknologi yang meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempermudah dalam proses pembelajaran.

E-book merupakan salah satu sumber belajar, yang sesungguhnya e-book itu sendiri adalah printed material yang disimpan dalam bentuk software atau perangkat lunak. Jadi melalui e-book ini bahan-bahan yang biasanya tercetak dalam buku yang tersimpan di website, hasilnya peserta didik bisa langsung membaca baik di perpustakaan ataupun di bawa dirumah ataupun bisa di print out.⁹¹

E-book hampir sama dengan e-learning perbedaannya kalau e-learning harus menggunakan dunia Internet pada dunia pendidikan sedangkan e-book bisa digunakan dalam keadaan offline.

Konsep e-learning ini sudah banyak diterapkan pada sekolah-sekolah maupun universitas. e-learning juga dikenal dengan istilah Distance Learning atau pembelajaran jarak jauh, diterapkan pada kalangan pelajar atau mahasiswa.⁹²

⁹⁰ <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/journal-of-chemical-education/article/view/298/512>

⁹¹ Bahrul Hayat dan Muhammad Ali. *Khazanah Dan Praxis Pendidikan Islam Di Indonesia*, (Bandung, CV. Pustaka Cendekia Utama, 2013), hal.168

⁹² Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Media Pembelajaran, 2013), hal. 20

Dunia e-book saat ini memang menjadi suatu trend dan sangat memudahkan orang-orang penulis untuk dapat menyebarkan tulisan-tulisannya dengan mudah dan gampang. Dengan pemikiran teknisnya aja, kita dapat membayangkan jika e-book tidak memakan biaya yang sangat besar seperti halnya dengan sebuah buku. Macam-macam tulisan terdapat dalam e-book yang mempunyai beberapa kategori penulisan juga. E-book juga semakin populer karena simple dan mudah untuk dibaca dimanapun, dan kapanpun, bisa di download pakai aplikasi Hp smartphone canggih yang sering kita jumpai android, dengan modal internet saja kita sudah bisa mendownload e-book yang di sediakan di PlayStore pada smartphone canggih kita, salah satu yang menarik dari e-book itu sendiri adalah ada fitur pencarian, jadi ketika kita akan mencari topic tertentu, tinggal ketikkan dan tidak usah buka halaman demi halaman sebagaimana buku konvensional, bahkan beberapa buku atau kitab zaman dahulu kala (lebih dikenal dengan istilah kitab salafi atau kitab kuning) juga sudah ada versi e-book-nya meskipun masih perlu dipertanyakan kevalid-an dari e-book tersebut. E-book juga bisa disebut buku digital, Digital library merupakan database bahan-bahan referensi, yaitu buku-buku, journal-journal, makalah dan lain-lain yang telah digitalkan.⁹³

E-book juga bisa digunakan pada kelas eksperimen selain berisi materi pelajaran juga dilengkapi dengan penambahan unsur multimedia seperti animasi gambar, video tutorial, serta soal – soal evaluasi untuk melatih dan mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan. Selain itu, penggunaan e-book juga tepat pada materi sistem koordinasi

⁹³ Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hal. 248

yang cukup sulit dipahami tanpa adanya visualisasi yang menarik, baik itu dalam bentuk animasi gambar maupun video. Oleh sebab itu, penambahan unsur multimedia pada e-book sangat membantu siswa dalam memahami materi. Hal ini didukung oleh Munir bahwa penggunaan unsur multimedia dalam pembelajaran sangat efektif dan efisien untuk siswa dalam memahami materi. Semua itu dikarenakan kemampuannya dalam menyentuh berbagai aspek panca indera baik itu penglihatan maupun pendengaran. Format e-book secara umum adalah berformat PDF (Portable Document Format) dan hanya dapat dibaca oleh PDF Reader (Adobe Reader, Foxit, dan sebagainya). Penjualan e-book merupakan buku yang berbentuk digital, maka konsep penjualan e-book ini berbeda dengan konsep penjualan buku secara konvensional. E-book dapat dipasarkan dengan dua cara, yaitu melalui penjualan CD yang berisi e-book, atau menjualnya melalui internet dengan sistem download.⁹⁴

Dengan adanya teknologi aplikasi e-book sekarang lebih memudahkan kehidupan masyarakat khususnya para pelajar yang menempuh pendidikan, karena tidak harus membeli buku cukup download dari Smartphone sudah bisa membaca buku.

- 2) Flipchart dalam pengertian sederhana adalah lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 50x75 cm, atau ukuran yang lebih kecil 21x28 cm sebagai flipbook yang disusun dalam urutan yang diikat pada bagian atasnya. Flipchart dapat digunakan sebagai media penyampai pesan pembelajaran. Dalam penggunaannya dapat dibalik jika

⁹⁴ <http://amikom.ac.id/research/index.php/KIM/article/view/3897/2236> tanggal 24 Mei 2017

pesan pada lembaran depan sudah ditampilkan dan digantikan dengan lembaran berikutnya yang sudah disediakan.

Penggunaan Flipchart merupakan salah satu cara guru dalam menghemat waktunya untuk menulis di papan tulis. Lembaran kertas yang sama ukurannya dijilid jadi satu secara baik agar lebih bersih dan baik. Penyajian informasi dapat berupa: a) Gambar-gambar, b) Huruf-huruf, c) Diagram, d) Angka-angka.⁹⁵

Dengan demikian jika dilihat dari proses pembuatannya dan penggunaannya yang relatif mudah, dengan memanfaatkan bahan kertas yang mudah, dengan memanfaatkan bahan kertas yang mudah dijumpai disekitar kita. Efektif karena *Flipchart* dapat dijadikan sebagai media (pengantar) pesan pembelajaran yang secara terencana ataupun secara langsung disajikan pada *Flipchart*.

Apa yang diuraikan diatas adalah keuntungan bila memilih media dalam proses belajar mengajar di kelas karena pesan yang tadinya abstrak jika ditampilkan melalui media maka akan terlihat lebih jelas dan mudah dipahami. Fungsi media yang dijelaskan diatas lebih kearah media visual jadi media visual pada hakekatnya dapat berfungsi untuk mengarahkan perhatian siswa pada satu titik konsentrasi materi, memperlancar pencapaian tujuan pembelajran dan membantu siswa yang lambat daya serapnya sehingga pesan yang tersaji dapat diubah kedalam bentuk pemahaman tulisan.

⁹⁵ Rudi Susilana, dan Cepi Riyana, *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*, (Bandung: Wacana Prima, 2009), hal. 97

- 3) Media Peraga dan Eksperimen Media peraga dapat berupa alat-alat asli atau tiruan, dan biasanya berada di laboratorium. Media ini biasanya berbentuk model dan hanya digunakan untuk menunjukkan bagian-bagian dari alat yang asli dan prinsip kerja dari alat asli tersebut. Di samping media peraga terdapat pula media eksperimen yang berupa alat-alat asli yang biasanya digunakan untuk kegiatan praktikum. Perbedaan antara media peraga dengan media eksperimen antara lain: 1) Alat-alat pada media eksperimen berupa alat asli sedangkan media peraga berupa alat-alat tiruan. 2) Media eksperimen dapat digunakan sebagai media peraga, sedangkan media peraga belum tentu dapat digunakan sebagai media eksperimen.
- 4) Film dan speaker, Film merupakan gambar hidup yang diambil dengan menggunakan kamera film dan ditampilkan melalui proyektor film. Dibandingkan dengan film strip, film bergerak dengan cepat sehingga tampilannya kontinu atau ajeg. Objek yang ditampilkan akan lebih alamiah, artinya sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Terlebih lagi film yang diunakan adalah film berwarna. Pada umumnya film digunakan untuk menyajikan hiburan. Tetapi, dalam perkembangannya film dapat menyajikan informasi lain, khususnya informasi yang berkaitan dengan konsep pembelajaran keterampilan dan sikap.

B. Penelitian Terdahulu

Penelitian ini membahas tentang Kreativitas Guru Fiqh Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Di MTs. Darul Hikmah Tawang Sari Kecamatan Kedungwaru. Adapun Penelitian yang dianggap relevan atau mendekati sama adalah penelitian yang dilakukan oleh:

- a) Khabibulloh. skripsi 2011. Program Studi Agama Islam tentang. “Penggunaan Media Visual dalam Mengefektifkan Proses Pencapaian Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN II DEMUK Kec. Pucanglaban Kab. Tulungagung”.

Dalam Penelitian ini, dituliskan pembahasan yang menjawab sedikitnya tiga rumusan masalah yaitu, a. Bagaimana cara guru dalam merencanakan media visual grafis dalam mengefektifkan proses pencapaian tujuan belajar PAI siswa kelas III di SDN II Demuk Kecamatan Pucanglaban Kabupaten Tulungagung. b. Bagaimana guru dalam menggunakan media visual grafis dalam mengefektifkan proses pencapaian tujuan belajar PAI siswa kelas III di SDN II Demuk Kecamatan Pucanglaban Kabupaten Tulungagung. c. Bagaimana cara mengevaluasi media visual grafis dalam proses pencapaian tujuan pembelajaran PAI siswa Kelas III di SDN II Demuk Kecamatan Pucanglaban Kabupaten Tulungagung.

Sedangkan hasil daripada penelitian tersebut adalah bahwasanya dengan adanya penggunaan media pembelajaran di SDN II Demuk ini telah mendorong guru untuk memanfaatkan media dalam proses pembelajaran, sebagai salah satu acuan atau komponen pendukung dalam proses belajar mengajar pendidikan agama Islam, serta dapat mencapai tujuan akhir yaitu siswa memiliki prestasi yang baik dalam proses belajar mengajar.⁹⁶

- b) Bahtiar Anas, skripsi 2016. Program Studi Agama Islam tentang. “Kreativitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMK Budi Utomo Gandusari Trenggalek”.

⁹⁶ Habibulloh. *Skripsi. Penggunaan Media Visual dalam Mengefektifkan Proses Pencapaian Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN II DEMUK Kec. Pucanglaban Kab. Tulungagung*. Skripsi tidak diterbitkan. IAIN Tulungagung 2011 .

Dalam Penelitian ini, dituliskan pembahasan yang menjawab sedikitnya dua rumusan masalah yaitu, 1. Bagaimana kreatifitas guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam memilih media pembelajaran di SMK Budi Utomo Gandusari Trenggalek, 2. Bagaimana kreatifitas guru Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam menggunakan media pembelajaran di SMK Budi Utomo Gandusari Trenggalek.

Sedangkan hasil daripada penelitian tersebut adalah Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik. Media yang akan dipilih dalam proses pembelajaran itupun juga memerlukan perencanaan yang baik. Cara memilih media pembelajaran dalam kegiatannya dikelas guru PAI di SMK Budi Utomo Gandusari Trenggalek memiliki dasar pertimbangan, seperti:

1. Sudah merasa akrab dengan media yang dipilihnya.
 2. Merasakan bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan dengan lebih baik dari pada dirinya sendiri.
 3. Media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian peserta didik , serta menuntutnya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisir.
 4. Ingin memberi gambaran yang lebih jelas dan lebih kongrit.kemudian ada kriteria-kriteria dan juga prinsip-prinsip tertentu dalam memilih media pembelajaran.⁹⁷
- c) Khoratun Nafi'ah. Skripsi 2009. "Kompetensi Guru dalam menggunakan Media Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Pembelajaran di MAN 2 Tulungagung". Pascasarjana STAIN Tulungagung.

Dalam Penelitian ini, dituliskan pembahasan yang menjawab sedikitnya dua rumusan masalah, yaitu bagaimana kompetensi guru dalam menggunakan

⁹⁷ Bahtiar Anas. *Skripsi.kreatifitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMK Budi Utomo Gandusari Trenggalek*. Skripsi tidak diterbitkan. IAIN Tulungagung 2016.

media berbasis TIK pada pembelajaran di MAN 2 Tulungagung?., dan Bagaimana upaya yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan kompetensi dalam menggunakan media berbasis TIK dalam pembelajaran?.

Dalam penelitian ini ditemukan bahwa Penggunaan media berbasis TIK ketika pembelajaran berlangsung merupakan suatu hal yang perlu dikuasai oleh seorang guru sehingga bisa meningkatkan pembelajaran. Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memiliki kontribusi dalam peningkatan mutu pendidikan agama Islam. Kontribusi tersebut berupa meningkatnya penguasaan terhadap alat-alat teknologi, motivasi peserta didik untuk lebih kreatif dan belajar lebih giat, meningkatkan prestasi (nilai) mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, baik ranah kognitif, afektif maupun psikomotorik.⁹⁸

Berdasarkan judul skripsi yang mereka angkat, maka penulis akan mengadakan penelitian, sehingga sampai saat ini gagasan penelitian muncul dan belum ditemukan penelitian yang membahas tentang Kreatifitas Guru Pendidikan Agama Islam dalam Pengembangan Media Pembelajaran.

- d) Zaenal Muttaqin. Skripsi 2011. "Pemanfaatan Blog sebagai Media dan Sumber Belajar alternatif Tingkat Madrasah Aliyah". Pascasarjana. UIN Sunan Kalijaga.

Rumusan masalahnya yaitu, apa saja kelebihan blog sebagai media dan sumber belajar berbasis internet?, bagaimana langkah-langkah membuat blog dan cara menjadikannya sebagai media atau sumber belajar?. Sedangkan hasil penelitiannya adalah bahwasanya pemanfaatan blog sebagai sumber belajar dan media belajar dilakukan dengan cara menggunakan satu blog atau beberapa blog. Kelebihan daripada penggunaan blog sebagai media maupun sumber belajar ini

⁹⁸ Khoratun Nafi'ah. Skripsi. *Kompetensi Guru dalam menggunakan Media Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi pada Pembelajaran*. Skripsi tidak diterbitkan.Pascasarjana.STAIN Tulungagung.2009

adalah bisa diakses kapan saja oleh siswa baik melalui komputer maupun lewat handphone. Blog bisa dimanfaatkan untuk share tentang pelajaran sehingga sangat berpengaruh positif terhadap keberhasilan kegiatan belajar dan mengajar.⁹⁹

Penelitian yang penulis lakukan kali ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Perbedaannya terletak pada Judul, objek dan lokasi penelitiannya. Penelitian kali ini melihat bagaimana Kreatifitas Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Di SMK Budi Utomo Gandusari Trenggalek. Yang akan difokuskan pada, Bagaimana kreatifitas guru pendidikan agama islam dalam memilih media pembelajaran, dan Bagaimana kreatifitas guru pendidikan agama islam dalam menggunakan media pembelajaran.

C. Paradigma Penelitian

Kreativitas adalah kemampuan manusia untuk menciptakan sesuatu baru baik itu merupakan suatu kombinasi yang baru dari ide-ide atau gambaran yang disusun secara teliti atas inisiatif sendiri.

Kreativitas guru dalam mengajar tentunya menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah aspek yang menyangkut mengenai nilai, sikap, tingkah laku dan juga minat terhadap pelajaran.

Kreativitas guru dalam mengajar adalah kemampuan kreatif guru dalam mengelola dan merancang pembelajaran sehingga menjadi menarik. Dalam proses belajar mengajar kreativitas guru sangat diperlukan, agar peserta didik termotivasi untuk mengalami perubahan dari aspek tingkah laku. Untuk menjadi guru yang kreatif maka seorang guru harus memiliki keterampilan – keterampilan dalam

⁹⁹ Zaenal Muttaqin. *Pemanfaatan Blog sebagai Media dan Sumber Belajar alternatif Tingkat Madrasah Aliyah*. Skripsi tidak diterbitkan. UIN Sunana Kalijaga. 2011.

mengajar. Keterampilan – keterampilan dalam mengajar tersebut berguna untuk mencapai tujuan pendidikan yang tidak hanya dari kognitif melainkan terjadinya perubahan dari perilaku, sikap atau tingkah laku/akhlak siswa. Perubahan ini bagi siswa seperti siswa memiliki sikap baik terhadap guru maupun teman, bersikap santun terhadap guru, memiliki minat belajar, dapat mengendalikan emosi dan dapat menerapkan perilaku baik dalam kehidupan sehari – hari.

Oleh karena itu, kreativitas guru dalam mengajar sangat penting bagi siswa yang berguna untuk mencapai hasil belajar. Jika guru kreatif dalam mengajar Fiqh maka siswa akan mudah mencapai hasil belajar. Hasil belajar yang diharapkan yaitu tidak hanya dari segi pengetahuan tetapi adanya perubahan dari tingkah laku siswa setelah belajar Fiqh.

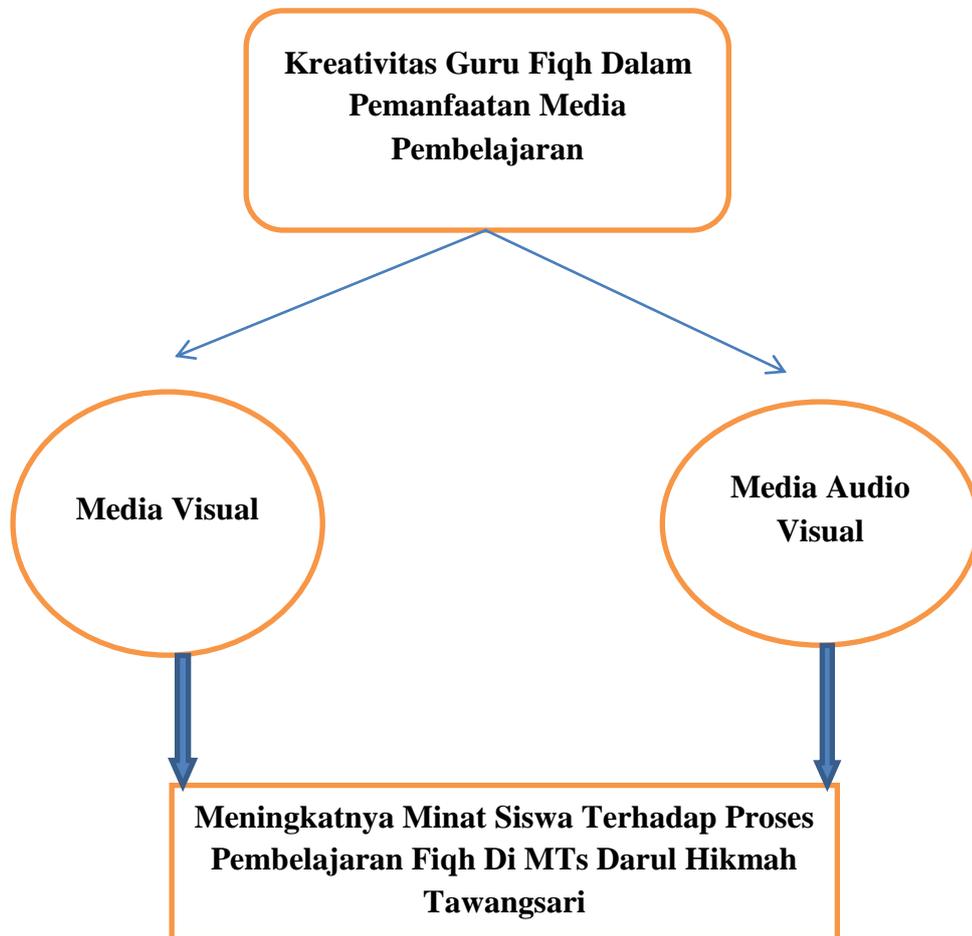
Dengan demikian dapat diduga terdapat hubungan yang positif yang signifikan antara kreativitas guru dalam mengajar Fiqh di MTs Darul Hikmah Tawang Sari. Setelah melihat apa yang sudah peneliti sampaikan di atas baik secara teoritis maupun empiris, dapat digambarkan bahwa pengembangan/pemanfaatan media pembelajaran tidak terlepas dari kreativitas seorang guru. Media pembelajaran sendiri merupakan suatu alat yang sangat penting, untuk mempermudah dan menunjang guru dalam memecahkan persoalan-persoalan pembelajaran. Supaya peserta didik lebih aktif dan bergairah dalam pembelajaran khususnya pelajaran Fiqh guru harus kreatif. Dalam perwujudan kreativitas guru terdapat berbagai macam bentuknya yang meliputi: kreativitas guru dalam memilih media pembelajaran. Seperti media visual dan media audio visual. Kemudian kreatifitas guru juga diperlukan dalam cara menggunakan media pembelajaran tersebut.

Setelah peneliti memaparkan aspek-aspek yang mengenai kreativitas guru dalam hal memilih dan menggunakan media pembelajaran, kemudian peneliti

mengumpulkan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi dari informan.

Setelah data terkumpul, peneliti menganalisa data Dari uraian yg telah peneliti jelaskan.

Paradigma Penelitian



Bagan 2.1: Paradigma Penelitian