

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Penggunaan Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Dalam bahasa Arab, kata media atau perantara disebut dengan kata وسائل bentuk jamak dari وسيلة.¹ Jadi secara bahasa media berarti pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²

Media bentuk jamak dari perantara (*medium*), merupakan sarana komunikasi. Berasal dari bahasa Latin *medium* (perantara), istilah ini

¹Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2012), hal. 27

²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo, 2004), hal. 3

merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video, perekayasa (*manipulative*), benda-benda, dan orang-orang. Tujuan dari media adalah untuk memudahkan komunikasi dan belajar.³

Media pembelajaran adalah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi antara peserta didik, pendidik, dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media.⁴

AECT (*Association of Education and Communication Technology*) memberi batasan tentang media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Adapun National Education Association (NEA) mengartikan media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan; dilihat, didengar, dibaca, atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan untuk kegiatan tersebut. Fleming menyebut media dengan istilah mediator yang diartikan sebagai penyebab atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya.

Dengan istilah mediator media menunjukkan fungsi atau perannya, yaitu mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar-peserta didik dan isi pelajaran. Di samping itu, mediator

³Sharon E. Smaldino, James D. Russel dan Deborah L. Lowther, *Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hal. 7

⁴Roymond H. Simamora, *Pendidikan Dalam Keperawatan*, (Jakarta: Kedokteran EGC, 2009), hal. 65

dapat pula mencerminkan pengertian bahwa setiap sistem pembelajaran yang melakukan peran mediasi, mulai dari guru sampai kepada peralatan paling canggih, dapat disebut media.⁵ Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran.⁶ Sementara itu, menurut Anderson, media pembelajaran adalah media yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seseorang pengembang mata pelajaran dengan para siswa. Secara umum wajarlah bila peranan guru yang menggunakan media pembelajaran sangatlah berbeda dari peranan seorang guru “biasa”.

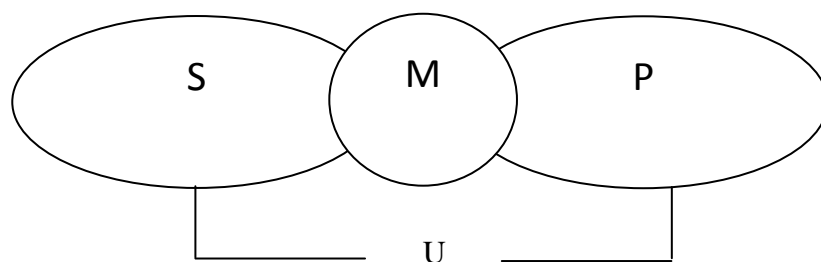
Berdasarkan berbagai pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Pengertian media pendidikan seperti di atas didasarkan pada asumsi bahwa proses pendidikan/pembelajaran identik dengan sebuah proses komunikasi. Dalam proses komunikasi terdapat komponen-komponen yang terlibat di dalamnya, yaitu sumber pesan, pesan, penerima pesan, media, dan umpan balik. Sumber pesan yaitu sesuatu (orang) yang menyampaikan pesan. Pesan adalah isi didikan/isi ajaran yang tertuang dalam kurikulum yang dituangkan ke dalam simbol-simbol tertentu

⁵Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran...*, hal. 28

⁶Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 4

(*encoding*). Penerima pesan adalah peserta didik dengan menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (*decoding*).⁷ Media adalah perantara yang menyalurkan pesan dari sumber ke penerima pesan. Proses komunikasi tersebut dapat digambarkan dalam bentuk skema sebagai berikut:⁸



Keterangan:

S	: sumber pesan	M	: media
P	: penerima pesan	U	: umpan balik

Gambar 2.1 Skema Proses Komunikasi

2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ciri-ciri umum Media Pendidikan:

- 1) Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
- 2) Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.

⁷Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran...*, hal. 29

⁸*Ibid.*, hal. 30

- 3) Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- 4) Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- 6) Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya: modul, komputer, radio tape/kaset, video recorder).
- 7) Sikap, perbuatan, organisasi, strategi, dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan suatu ilmu.⁹

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

1) Ciri Fiksatif

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat diurut dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film.

2) Ciri Manipulatif

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat

⁹Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 6-7

disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

3) Ciri Distributif

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.¹⁰

3. Fungsi Media Pembelajaran

Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Fungsi-fungsi yang lain merupakan hasil pertimbangan pada kajian ciri umum yang dimilikinya, bahasa yang dipakai menyampaikan pesan dan dampak atau yang ditimbulkannya.¹¹

Perolehan pengetahuan siswa seperti digambarkan Edgar Dale menunjukkan bahwa pengetahuan akan semakin abstrak apabila hanya disampaikan melalui bahasa verbal. Oleh sebab itu sebaiknya diusahakan agar pengalaman siswa menjadi lebih kongkrit, pesan yang ingin disampaikan benar-benar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang ingin dicapai, yang dapat dilakukan melalui kegiatan yang mendekatkan siswa dengan kondisi yang sebenarnya.¹²

Media pembelajaran telah menjadi bagian integral dalam pembelajaran. Bahkan keberadaannya tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran di

¹⁰*Ibid.*, hal. 12-14.

¹¹Munadi Yudhi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: GP Press Group, 2013), hal. 36

¹²Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 69

sekolah. Hal ini telah dikaji dan diteliti bahwa pembelajaran yang menggunakan media hasilnya lebih optimal.¹³

Berdasarkan uraian diatas, maka penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut:

- a. *Fungsi Komunikatif*. Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan.
- b. *Fungsi Motivasi*. Dapat kita bayangkan pembelajaran yang hanya mengandalkan suara melalui ceramah tanpa melibatkan siswa secara optimal seperti yang digambarkan pada pola terpisah, bukan hanya dapat menimbulkan kebosanan pada siswa sebagai penerima pesan, akan tetapi juga akan mengganggu suasana belajar.
- c. *Fungsi Kebermanfaatan*. Melalui penggunaan media, pembelajaran dapat lebih bermakna, yakni pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek kognitif tahap rendah, akan tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta sebagai aspek kognitif tahap tinggi.
- d. *Fungsi Penyesuaian Persepsi*. Walaupun pembelajaran di setting secara klasikal, namun pada kenyataannya proses belajar terjadi secara individual.
- e. *Fungsi Individualitas*. Siswa datang dari latar belakang yang berbeda baik dilihat dari status sosial ekonomi maupun dari latar belakang

¹³Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT Prestasi Pustakarya, 2012), hal. 28

pengalamannya, sehingga memungkinkan gaya dan kemampuan belajarnya pun tidak sama.¹⁴

4. Manfaat Media Pembelajaran

Dalam suatu proses belajar mengajar, dua unsur yang sangat penting adalah metode mengajar dan media pengajaran. Kedua aspek ini saling berkaitan. Pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pengajaran yang sesuai, meskipun masih ada berbagai aspek lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pengajaran, jenis tugas, respon yang diharapkan siswa kuasai setelah pelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Meskipun demikian, dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.¹⁵

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media pembelajaran yaitu:

¹⁴Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran...*, hal. 73-75

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

1. Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan
2. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
3. Proses pembelajaran yang lebih interaktif
4. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
5. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
6. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
7. Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
8. Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan oleh Kemp dan Dayon tersebut, tentu saja kita dapat menemukan banyak manfaat-manfaat praktis yang lain. Manfaat praktis media pembelajaran di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan minatnya.
3. Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
4. Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan

terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, dan lingkungannya misalnya melalui karya wisata, kunjungan-kunjungan ke museum atau kebun binatang¹⁶

5. Macam-macam Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan sifat, jangkauan, dan teknik pemakaian.

a. Dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:

- 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang memiliki unsur suara. Seperti radio, *cassete recorder*, dan piringan hitam.
- 2) Media visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara. Seperti film *strip*, film bingkai, gambar atau lukisan, dan cetakan.
- 3) Media, audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat. Media Audio visual ada 2 jenis yaitu audio visual diam seperti film bingkai suara, film rangkai suara, dan cetak suara serta audio visal gerak seperti film suara, dan *video cassete*.

b. Dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:

- 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak. Seperti radia dan televisi.

¹⁶*Ibid.*, hal. 26-27

- 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan tempat. Seperti film, *sound slide*, film bingkai, yang harus menggunakan tempat yang tertutup dan gelap.
 - 3) Media untuk pengajaran individual. Seperti modul berprogram dan pengajaran melalui komputer.¹⁷
- c. Dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:
- 1) Media yang diproyeksikan.
 - 2) Media yang tidak diproyeksikan.¹⁸
- d. Dari bahan pembuatannya, media dibagi dalam:
- 1) Media Sederhana, yakni media yang bahan dasarnya mudah diperoleh dan harganya murah, cara pembuatannya mudah, dan penggunaannya tidak sulit.
 - 2) Media Kompleks, yakni media yang bahan dan alat pembuatannya sulit diperoleh serta mahal harganya, sulit membuatnya, dan penggunaannya memerlukan keterampilan yang memadai.¹⁹

6. Media Pembelajaran Audio Visual

a. Pengertian Media Audio Visual

Media pembelajaran berbasis audio visual adalah media yang digunakan untuk menyalurkan pesan lewat indera penglihatan sekaligus pendengaran (indera pandang-dengar).²⁰ Jadi, pembelajaran melalui audio

¹⁷Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), hal. 125

¹⁸Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013), hal. 181

¹⁹Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar...*, hal. 126

²⁰Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran...*, hal. 32

visual penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.²¹ Jenis media ini salah satunya yaitu berupa video.

b. Pengertian Media Video

Media video adalah media yang mampu menampilkan gambar bergerak (gambar hidup) dengan disertai suara. Secara empiris kata video berasal dari sebuah singkatan yang dalam bahasa Inggris yaitu visual dan audio. Kata *Vi* adalah singkatan dari *Visual* yang berarti gambar, kemudian pada kata *Deo* adalah singkatan dari *Audio* yang berarti suara. Ada juga pendapat yang mengatakan Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidi-visum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* mengartikan video dengan: 1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; 2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Senada dengan itu, M. Echols dan Shadilly dalam kamus Inggris-Indonesia memaknai video dengan penyiaran atau penerimaan gambar pada TV.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas, dapat disimpulkan yang dimaksud dengan video adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu bersamaan. Pada dasarnya, hakikat video adalah mengubah suatu ide atau gagasan menjadi

²¹M. Basyiruddin dan Asnawir Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2012), hal. 30-31

sebuah tayangan gambar dan suara yang proses perekamannya dan penayangannya melibatkan teknologi tertentu.²²

c. Karakteristik Media Video

Secara umum, karakteristik media audio visual (video dan film) memiliki persamaan, yaitu:

- a) Menampilkan gambar dengan gerak, serta suara secara bersamaan.
- b) Mampu menampilkan benda yang sangat tidak mungkin ke dalam kelas karena terlalu besar (misalnya: gunung), terlalu kecil (misalnya: kuman), terlalu abstrak (misalnya: konsep bencana), terlalu rumit (misal: proses produksi), terlalu jauh (misal: kehidupan di kutub) dan lain sebagainya.
- c) Mampu mempersingkat proses, misalnya proses penyemaian padi hingga panen.
- d) Memungkinkan adanya rekayasa (misal: animasi)²³

d. Tahap-tahap penyusunan Media Video

Ada tiga tahap penting yang perlu dilakukan dalam kegiatan proses produksi program video, yaitu:

- a) Persiapan (*pra produksi*)

Tahap persiapan (pra-produksi) merupakan kegiatan-kegiatan awal sebelum pengambilan gambar dimulai. Kegiatan ini penting karena menghasilkan naskah yang akan dipedomani oleh semua pihak. Kegiatan ini meliputi: penjagaan/ hunting lokasi, penyusunan rencana anggaran

²²Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran...*, hal. 187-188

²³Christiani Ismaniati, *Pengembangan dan Pemanfaatan Media Video Instruksional untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran*, (Surabaya: Edisi Khusus, 2012), hal. 119

biaya, casting, penyusunan jadwal shooting, penyusunan kerabat kerja, latihan pemain, dan rapat produksi.

b) Pelaksanaan produksi (*shooting*)

Pelaksanaan produksi (*shooting*) merupakan tahapan dimana proses pengambilan gambar, perekaman gambar, perekaman suara, dan pemotretan obyek yang dibutuhkan dilakukan. Pengambilan gambar dapat dilakukan di dua tempat yaitu di studio dan di luar studio.

c) Penyelesaian akhir (*purna produksi*)

Penyelesaian akhir (*purna produksi*) merupakan tahap purna produksi. Tahap ini meliputi kegiatan penyuntingan gambar (*editing*), pemaduan gambar dengan suara dan musik (*mixing*), dan kegiatan pengisian suara (*dubbing*). Selain itu juga kegiatan yang perlu dilakukan pada tahap purna produksi adalah preview prototype/master yang telah dibuat. Preview dilakukan oleh tim produksi, ahli media, ahli mater, produser dan evaluator program.

e. Langkah-langkah Penggunaan Media Video dalam Pembelajaran

Adapun langkah-langkah penggunaan media audio visual (video) sebagai bahan pengajaran adalah sebagai berikut:

- a) Langkah persiapan Guru, guru mempersiapkan pelajaran yang hendak disampaikan terlebih dahulu, kemudian memilih video yang kiranya berkaitan atau mendukung materi yang hendak di sampaikan. Dalam pemilihan video ini guru perlu mengetahui durasi video yang akan

ditayangkan, serta diskripsi video lainnya. Hal ini bertujuan agar video yang akan ditampilkan sesuai dengan jam pelajaran.

b) Mempersiapkan kelas, sebelum guru menayangkan video sebaiknya *audiens* atau siswa diberi jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan yang kiranya akan muncul ketika mereka menonton video tersebut. Untuk itu perlu dilakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Menjelaskan maksud pembuatan video.
- 2) Menjelaskan secara ringkas isi video.
- 3) Menjelaskan secara ringkas isi video, menjelaskan bagian-bagian video yang harus mendapat perhatian khusus.
- 4) Harus dijelaskan mengapa terdapat ketidakcocokan pendapat dengan bagian isi video bila ditemui ketidak sesuaian

c) Langkah penyajian, setelah guru menyiapkan *audiens*, guru perlu menyiapkan peralatan yang kiranya diperlukan selama penayangan video. Misalnya proyektor atau LCD, pencahayaan ruang dll.

d) Aktivitas lanjutan, dalam aktivitas ini dapat dilakukan Tanya jawab, untuk mengetahui sejauh mana pemahaman audiens terhadap materi yang disampaikan.²⁴

f. Kelebihan dan Kekurangan Media Video

Kelebihan media video:

- 1) Video dan film dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar dari peserta didik ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik dan lain-

²⁴M. Basyiruddin dan Asnawir Usman, *Media Pembelajaran...*, hal. 96-98.

lain. Film merupakan pengganti alam sekitar bahkan hal yang tidak dapat kita lihat misalnya kerja jantung ketika berdenyut.

- 2) Film dan video dapat di putar berulang-ulang bila diperlukan. Misalnya langkah-langkah praktik wudhu, sholat dll.
- 3) Video dan film dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi dan menanamkan nilai-nilai afektif lain. Misalnya film-film religi.
- 4) Film dan video dapat mengandung nilai-nilai positif yang mengundang pemikiran dan pembahasan dalam kelompok peserta didik. Bahkan video dan film seperti slogan yang sering didengar dapat membawa dunia ke dalam kelas.
- 5) Film dan video dapat menyajikan kejadian-kejadian yang berbahaya seperti lahar gunung berapi atau perilaku binatang buas.
- 6) Film dan video dapat di tunjukkan pada berbagai macam kelompok, baik kelompok besar maupun kecil, baik heterogen maupun homogen.
- 7) Dengan kemampuan dan teknik pengambilan gambar frame demi frame, yang jika dalam keadaan normal akan memakan waktu yang cukup lama dapat disingkat menjadi hanya beberapa menit. Misalnya kejadian metamorphosis ulat menjadi kupu-kupu.

Kekurangan media video

- 1) Pembuatan video dan film yang berkualitas , memerlukan peralatan yang relative mahal.
- 2) Pembuatan film dan video membutuhkan waktu yang tidak sedikit.

- 3) Siswa harus memperhatikan dengan serius dan jangan sampai ketinggalan, jika ketinggalan maka informasi yang di dapat akan kurang jelas.
- 4) Film dan video yang tersedia tidak selalu sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang diinginkan kecuali film dan video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan sendiri.
- 5) Keterangan hanya dapat disampaikan setelah pemutaran selesai, karena Film bersuara tidak dapat diselingi keterangan-keterangan yang diucapkan sewaktu film diputar. Penghentian akan mengganggu konsentrasi audien.²⁵

7. Media Pembelajaran Visual

a. Pengertian Media Visual

Media visual menurut Sanjaya yaitu media yang dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara.²⁶ Media visual adalah media yang melibatkan indra penglihatan.²⁷ Media ini hanya dapat menyampaikan pesan melalui indra penglihatan atau hanya dapat dilihat dengan mata saja, indra lain seperti telinga tidak dapat difungsikan untuk media visual ini.

Media berbasis visual (*image* atau perumpamaan) memegang peran yang sangat penting dalam proses belajar. Media visual dapat memperlancar pemahaman (misalnya melalui elaborasi struktur dan organisasi) dan memperkuat ingatan. Visual dapat pula menumbuhkan minat siswa dan

²⁵Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran...*, hal. :188-189

²⁶Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grop, 2010), hal. 211

²⁷Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran...*, hal. 81

dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata. Agar, menjadi efektif, visual sebaiknya ditempatkan pada konteks yang bermakna dan siswa harus berinteraksi dengan visual (*image*) itu untuk meyakinkan terjadinya proses informasi.²⁸ Media berbasis visual bisa berupa gambar.

b. Pengertian Media Gambar

Gambar merupakan salah satu media pembelajaran yang amat dikenal disetiap kegiatan pembelajaran. Hal ini disebabkan kesederhanaannya, tanpa memerlukan perlengkapan, dan tidak perlu diproyeksikan untuk mengamatinya. Gambar merupakan bahasa yang umum, yang dapat dimengerti dan dinikmati dimana-mana. Gambar adalah tiruan barang (orang, binatang) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas/lainnya.²⁹

Diantara media pembelajaran, media gambar adalah media yang paling umum dipakai. Hal ini dikarenakan siswa lebih menyukai gambar daripada tulisan, apalagi jika gambar dibuat dan disajikan sesuai dengan persyaratan yang baik, sudah tentu akan menambah semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Penggunaan media gambar sebaiknya harus disesuaikan dengan kematangan siswa. Gambar yang dijadikan media hendaknya dalam hal-hal sebagai berikut:

²⁸Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal. 91

²⁹*Ibid.*, hal. 87

- 1) Warna harus menarik minat siswa, karena pada umumnya siswa pertama kali melihat warna, kemudian menafsirkan
- 2) Ukurannya harus seimbang
- 3) Jarak suatu objek lainnya harus jelas

Di dalam proses pembelajaran, ada enam hal yang harus diperhatikan oleh guru dalam menggunakan media gambar, yaitu:

- 1) Seorang guru harus memperhatikan kejelasan materi yang digambarkan/dilukiskan.
- 2) Seseorang guru harus yakin bahwa semua murid dapat melihat sketsa itu dan menghilangkan segala yang merintang menghalangi pandangan mereka.
- 3) Menggunakan beraneka warna supaya lebih menarik.
- 4) Keaslian gambar, sumber yang digunakan hendaklah menunjukkan keaslian atas situasi yang sederhana.
- 5) Gambar harus membawa pesan yang cocok untuk tujuan pengajaran yang sedang dibahas, bukan dari segala bagusnya saja tetapi yang penting gambar tersebut membawa pesan tertentu.
- 6) Gambar harus dinamis sesuai dengan aktifitas tertentu³⁰

c. Karakteristik Media Gambar

Karakteristik media pembelajaran berbasis visual (gambar) adalah sebagai berikut:

³⁰Fuad Bin Abdul Aziz Al-Syahab, *Quantum Teaching*, (Jakarta: Zikrul Hakim, 2002), hal. 108

- a) Memberikan pengalaman visual
- b) Memperjelas konsep abstrak
- c) Mengembangkan pengetahuan
- d) Menggunakan teknik-teknik dasar visualisasi
- e) Menonjolkan unsur-unsur pesan dalam visual³¹

d. Langkah-langkah Penggunaan Media Gambar

Sebelum menggunakan media gambar dalam proses pembelajaran, seorang guru harus memperhatikan langkah-langkah menggunakannya, agar pembelajaran dengan menggunakan media dapat berjalan dengan baik. Adapun yang harus di perhatikan oleh seorang guru dalam menggunakan media gambar diantaranya adalah:

1) Objektivitas

Unsur objektivitas dalam memilih media pengajaran harus dihindarkan. Artinya guru tidak boleh memilih media atas dasar kesenangan pribadi, media pengajaran menunjukkan keaktifan dan efisiensi yang tinggi maka guru jangan merasa bosan menggunakan.

2) Program pengajaran

Program pengajaran yang akan disampaikan kepada anak didik harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku baik isinya maupun strukturnya.

3) Kualitas teknis

4) Situasi dan kondisi

³¹Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (...: Kata Pena, 2016), hal. 23-24

- 5) Keaktifan dan efisiensi penggunaan media. Keefektifan berkenaan dengan hasil belajar yang dicapai, sedangkan efisiensi berkenaan dengan proses pencapaian hasil belajar³²

Langkah-langkah Penggunaan Media Gambar

- 1) Guru menggunakan gambar sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangan siswa.
- 2) Guru memperlihatkan gambar kepada siswa di depan kelas.
- 3) Guru menerangkan pelajaran dengan menggunakan gambar.
- 4) Guru mengarahkan perhatian siswa pada sebuah gambar sambil mengajukan pertanyaan kepada siswa secara satu persatu.
- 5) Guru memberikan tugas kepada siswa.³³

e. Kelebihan dan Kelemahan Penggunaan Media Gambar

Kelebihan media gambar

- 1) Sifatnya konkrit, gambar lebih realistik menunjukkan masalah dibandingkan dengan verbal semata.
- 2) Gambar dapat mengatasi batasan ruang dan waktu. Peristiwa-peristiwa yang terjadi dimasa lampau bisa kita lihat seperti apa adanya.
- 3) Media gambar dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita.
- 4) Gambar dapat memperjelas suatu masalah.
- 5) Siswa mudah memahaminya.
- 6) Bisa menampilkan gambar, grafik, atau diagram.

³²Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar...*, hal. 128-130

³³R. Angkowo Kosasih, *Optimalisasi Media Pembelajaran*, (Jakarta: Grasindo, 2007), hal. 127

- 7) Bisa dipergunakan di kelas, dirumah maupun di perjalanan dalam kendaraan.
- 8) Dapat dipergunakan tidak hanya untuk satu orang.
- 9) Dapat dipergunakan untuk memberikan umpan balik.

Kelemahan media gambar

- 1) Gambarnya hanya menekankan persepsi indera mata.
- 2) Gambar benda yang terlalu kompleks kurang efektif untuk kegiatan pembelajaran.
- 3) Ukurannya sangat terbatas.
- 4) Gambar sulit dicari karena sejarah mempelajari masa lalu, dan kejadian masa lalu sulit diabadikan.
- 5) Tidak semua kejadian masa laludapat dibuat gambarnya.³⁴

8. Media Pembelajaran Multimedia

a. Pengertian Multimedia

Multimedia merupakan perpaduan berbagai bentuk elemen informasi yang digunakan sebagai sarana menyampaikan tujuan tertentu. Elemen informasi yang dimaksud tersebut di antaranya teks, grafik, gambar, foto, animasi, audio, dan video. Dalam penggunaannya multimedia terbagi menjadi 2 kategori, yaitu multimedia linier dan multimedia interaktif. Multimedia linier merupakan suatu multimedia yang tidak dilengkapi

³⁴Arif S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012), hal. 29-30

dengan alat pengontrol apapun yang dapat dioperasikan oleh pengguna.³⁵ Multimedia ini berjalan berurutan atau lurus. Sebagai contoh adalah televisi dan film. Sedangkan multimedia interaktif merupakan suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Contohnya seperti media *power point*.

b. Pengertian Media *Power Point*

Power point atau yang disebut dengan *Microsoft Office Power Point* merupakan salah satu program aplikasi atau *software* yang dirancang khusus untuk mampu menampilkan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan, dan relative murah. Aplikasi ini sangat populer dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan, baik profesional, akademisi, praktisi maupun pemula untuk aktivitas presentasi. *Microsoft Power Point* selangkah lebih maju dibanding *drill and practice*, karena *Microsoft Power Point* tidak hanya menampilkan informasi, tetapi juga memberikan gambaran kepada siswa melalui proses pembelajaran.³⁶

Microsoft Power Point adalah perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat. *Microsoft Power Point* dapat digunakan untuk menyampaikan materi dengan penampilan yang menarik. Beberapa hal yang menjadikan media ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi adalah berbagai kemampuan pengolahan teks, warna, dan gambar, serta animasi-animasi

³⁵Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran, ...*, hal. 130

³⁶*Ibid.*, hal. 89

yang bisa diolah sendiri sesuai kreativitas penggunanya. *Microsoft Power Point* berguna untuk memfasilitasi pembelajaran di kelas dan memiliki potensi untuk mengajar siswa yang tidak memiliki guru *qualified* dalam penguasaan materi. *Microsoft Power Point* yang baik akan membantu siswa dan guru dalam memahami topic yang belum dikuasainya. Dari pengertian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *Microsoft Power Point* adalah perangkat lunak yang merupakan salah satu aplikasi dari *Microsoft Office*.³⁷

c. Karakteristik Media *Power Point*

Karakteristik dari media pembelajaran *power point* adalah sebagai berikut:

a) Kesederhanaan

Maksud dari kesederhanaan di sini adalah lebih mengacu pada banyaknya elemen yang terkandung dalam satu visual. Elemen yang lebih sedikit, memudahkan dalam menangkap dan memahami pesan yang disajikan secara visual.

b) Keterpaduan

Sementara keterpaduan di sini lebih mengacu pada hubungan antara elemen-elemen visual yang berfungsi secara bersamaan.

c) Penekanan

Dalam hal ini, biasanya penyajian visual dirancang dengan sesederhana mungkin. Namun, konsep yang ingin disajikan tetap

³⁷*Ibid.*, hal. 90

memerlukan penekanan terhadap salah satu unsur yang akan menjadi pusat perhatian siswa.

- d) Keseimbangan bentuk, garis, dan warna³⁸

d. Tahap-tahap penyusunan media *power point*

Dalam menggunakan *Power Point*, ada beberapa cara cepat perlu diperhatikan. Cara cepat dalam menggunakan *power point* di antaranya adalah sebagai berikut:

- a) Buka program *power point* di komputer Anda
- b) Mulai dengan *New file*
- c) Pilih *slide design* yang diinginkan
- d) Membuat *background* tertentu untuk membuat *slide* agar lebih menarik
- e) Ambil judul utama materi presentasi yang akan disampaikan pada *slide* pertama
- f) Ambil sub judul materi di *slide* kedua
- g) Kemudian, ambil point-point pokok materi setiap sub secara urut pada *slide-slide* berikutnya.
- h) Membuat atau memanfaatkan gambar sederhana dengan menggunakan fasilitas *shapes* dan *clip art* yang telah tersedia pada menu *insert*
- i) Melalui menu *insert*, Anda dapat menginput berbagai macam ilustrasi, seperti, *chart*, *picture*, *sound*, dan *movie*. Untuk dapat meng-input *picture*, *sound*, dan *movie*, harus lebih dahulu menyiapkan file dalam komputer yang akan digunakan.

³⁸*Ibid.*, hal. 92

- j) Tampilan *background* sebaiknya sederhana, kontras dengan objek seperti teks, gambar, dan lain sebagainya. Tampilan ini harus konsisten.
- k) Jenis *font* yang digunakan sebaiknya tidak berkaki atau *san serif* dan semacamnya. Jenis huruf hendaknya konsisten.
- l) Penggunaan huruf jangan terlalu kecil
- m) Jika menggunakan *Bullet*, hendaknya tidak lebih dari enam buah dalam satu *slide*
- n) Penggunaan warna sebaiknya serasi dengan tetap memperhatikan asas kontras.
- o) Gunakan visualisasi seperti gambar, animasi, audio, grafik, video, dan lain sebagainya untuk memperjelas fakta, kosep, prinsip, dan prosedur
- p) Penggunaan kata sebaiknya tidak lebih dari 25 kata dalam satu *slide*
- q) Pembuatan *power point* bisa dilakukan dengan menggunakan *pop up*, agar lebih menarik³⁹

e. Langkah-langkah penggunaan media pembelajaran *power point*

Tahap penggunaan media pembelajaran *power point* diantaranya adalah sebagai berikut:

a) Persiapan

Persiapan dalam penggunaan media pembelajaran *power point* meliputi beberapa kegiatan yang perlu dilakkan dan diperhatikan, diantaranya adalah: menentukan topik materi dalam sebuah presentasi, membagi atau mempersempit topik materi menjadi beberapa pemikiran

³⁹*Ibid.*, hal. 100-102

utama, dan membuat *story board* agar strukturnya dapat tersusun dengan baik.

b) Cara cepat bekerja dengan *power point*

f. Kelebihan dan kekurangan *power point*

Kelebihan media *power point*

- 1) Tampilannya menarik dan dilengkapi dengan permainan warna, huruf, animasi, teks, dan gambar atau foto.
- 2) Mampu merangsang siswa untuk mengetahui lebih jauh informasi mengenai materi yang tersaji.
- 3) Tampilan visual mudah dipahami.
- 4) Membantu atau mempermudah guru dalam proses belajar mengajar.
- 5) Bersifat kondisional.
- 6) Praktis.

Kekurangan media *power point*

- 1) Memerlukan persiapan yang cukup menyita waktu dan tenaga.
- 2) Hanya bisa dioperasikan *Windows*
- 3) Membuat keahlian lebih untuk dapat membuat *power point* yang benar, baik, dan menarik.⁴⁰

B. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran mengandung makna adanya kegiatan mengajar dan belajar, di mana pihak yang mengajar adalah guru dan yang belajar adalah

⁴⁰*Ibid.*, hal. 106-109

siswa yang berorientasi pada kegiatan mengajarkan materi dan pengembangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan siswa sebagai sasaran pembelajaran. Dalam proses pembelajaran akan mencakup berbagai komponen lainnya, seperti media, kurikulum, dan fasilitas pembelajaran.⁴¹

Darsono (2002) secara umum menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai “suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa sehingga tingkah laku siswa berubah kearah yang lebih baik”. Sedangkan secara khusus pembelajaran dapat diartikan sebagai berikut :

- a. Teori Behavioristik, mendefinisikan pembelajaran sebagai usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan (stimulus). Agar terjadi hubungan antara stimulus dan respon (tingkah laku yang diinginkan) perlu latihan, dan setiap latihan yang berhasil harus diberi hadiah dan atau *reinforcement* (penguatan).
- b. Teori Kognitif, menjelaskan pengertian pembelajaran sebagai cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir agar dapat mengenal dan memahami apa yang sedang dipelajari.
- c. Teori Gestalt, menguraikan bahwa pembelajaran merupakan usaha guru untuk memberikan materi pembelajaran sedemikian rupa, sehingga siswa lebih mudah mengorganisirnya (mengaturnya) menjadi suatu gestalt (pola bermakna).

⁴¹S. Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: ALFABETA.CV, 2009), hal. 70

- d. Teori Humanistik, menjelaskan bahwa pembelajaran adalah memberikan kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya.⁴²
- e. Arikunto (1993) mengemukakan “pembelajaran adalah suatu kegiatan yang mengandung terjadinya proses penguasaan pengetahuan, keterampilan dan sikap oleh subjek yang sedang belajar”. Lebih lanjut Arikunto mengemukakan bahwa “pembelajaran adalah bantuan pendidikan kepada anak didik agar mencapai kedewasaan di bidang pengetahuan, keterampilan dan sikap”.⁴³
- f. Sedangkan menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”.

Dari berbagai pendapat pengertian pembelajaran di atas, maka dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses kegiatan yang memungkinkan guru dapat mengajar dan siswa dapat menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru secara sistematis dan saling mempengaruhi dalam kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan pada suatu lingkungan belajar.

⁴²E. Komara, *Belajar dan Pembelajaran Interaktif*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2014), hal. 27

⁴³Suharsimi Arikunto, *Manajemen Pengajaran Secara Manusiawi*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1993), hal. 12

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/ media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Proses yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan media.

Demikian pula kunci pokok pembelajaran ada pada guru (pengajar), tetapi bukan berarti dalam proses pembelajaran hanya guru yang aktif sedang siswa pasif. Pembelajaran menuntut keaktifan kedua belah pihak yang sama-sama menjadi subjek pembelajaran. Jadi, jika pembelajaran ditandai oleh keaktifan guru sedangkan siswa hanya pasif, maka pada hakikatnya kegiatan itu hanya disebut mengajar. Demikian pula bila pembelajaran di mana siswa yang aktif tanpa melibatkan keaktifan guru untuk mengelolanya secara baik dan terarah, maka hanya disebut belajar. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran menuntut keaktifan guru dan siswa.⁴⁴

Pendidikan Islam menurut Nur Ubiyati adalah suatu sistem kependidikan yang mencakup seluruh aspek kehidupan yang dibutuhkan oleh hamba Allah.⁴⁵ Pendidikan Islam menurut Achmad Patoni adalah usaha untuk membimbing kearah pertumbuhan kepribadian peserta didik secara

⁴⁴Muhammad. Irham & Novan Ardi Wiyani, *Psikologi Pendidikan Teori & Aplikasi dalam Proses Pembelajaran*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013), hal. 41

⁴⁵Nur Ubiyati, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Bandung: CV PUSTAKA SETIA, 1999), hal. 13

sistematis dan pragmatis supaya mereka hidup sesuai dengan ajaran Islam sehingga terjalin kebahagiaan dunia dan di akhirat. Maka pendidikan agama Islam menjadi satu hal yang wajib dipelajari di sekolah agar siswa mampu membedakan yang benar dan yang salah sesuai ajaran Islam.

2. Dasar Tujuan Pendidikan Agama Islam

Adapun dasar Pendidikan Agama Islam adalah sebagai berikut:

- a. Al-Qur'an
- b. As-Sunnah
- c. Kata-kata sahabat
- d. Kemaslahatan Umat/ Sosial (Maslahah al-Mursalah)
- e. Tradisi atau adat kebiasaan masyarakat (*'Urf*)
- f. Hasil pemikiran para ahli dalam Islam (*Ijtihad*)

Menurut Zakiyah Darajat tujuan pendidikan Islam adalah sesuatu yang diharapkan tercapai setelah suatu usaha atau kegiatan setelah selesai. Menurut kongres se-dunia ke 11 tentang pendidikan Islam tahun 1980 di Islamabad, menyatakan bahwa tujuan pendidikan Islam adalah untuk mencapai keseimbangan pertumbuhan kepribadian manusia (peserta didik) secara menyeluruh seimbang yang di lakukan melalui latihan jiwa, akal pikiran (intelektual), diri manusia yang rasional; perasaan dan indera, karena itu, pendidikan hendaknya mencakup pengembangan seluruh aspek fitrah peserta didik aspek spiritual, intelektual, imajinasi, fisik, di bahasa, baik secara individual maupun kolektif, dan mendorong semua aspek berkembang kearah kebaikan dan kesempurnaan. Tujuan terakhir pendidikan muslim terletak pada

perwujudan ketundukan yang sempurna kepada Allah, baik secara pribadi, komunitas, maupun seluruh umat manusia.⁴⁶

C. Hasil Belajar Siswa

1. Pengertian Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar seringkali digunakan untuk ukuran dalam mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Hasil belajar merupakan pencapaian tujuan pendidikan pada siswa yang mengikuti proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.⁴⁷ Kegiatan dan usaha untuk mencapai perubahan dan tingkah laku itu merupakan proses belajar sedang perubahan tingkah laku itu sendiri merupakan hasil belajar.

Hasil belajar berasal dari kata hasil dan belajar. Hasil (product) adalah suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Sedangkan belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Perubahan tingkah laku dalam hal ini tingkah laku yang diakibatkan oleh proses kematangan fisik, lelah, dan jenuh tidak dipandang sebagai proses belajar. Di sini, hasil belajar merupakan realisasi potensial atau kapasitas yang dimiliki seseorang.⁴⁸

⁴⁶*Ibid.*, hal. 29

⁴⁷Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), hal. 45

⁴⁸Kementerian Agama RI, *Keberhasilan Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Aliyah*, (Jakarta: Badan Litbang dan Diklat Puslitbang Pendidikan Agama dan Keagamaan, 2015), hal. 33

Penguasaan hasil belajar seseorang dapat dilihat dari perilakunya, baik perilaku dalam bentuk penguasaan pengetahuan, keterampilan berpikir maupun keterampilan motorik. Menurut Dimiyati dan Mudjiono, hasil belajar merupakan hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi peserta didik dan sisi guru. Dari sisi peserta didik, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibanding saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Sedangkan dari sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Menurut Oemar Hamalik, hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Ada tiga macam hasil belajar, yaitu (a) keterampilan dan kebiasaan, (b) pengetahuan dan pengertian, serta (c) sikap dan cita-cita. Gagasan ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar akan melekat terus pada diri peserta didik, karena ia sudah menjadi bagian dalam kehidupan peserta didik tersebut.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disintesis bahwa hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang, serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar itu turut serta dalam membentuk karakter, atau kepribadian individu yang selalu

ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.⁴⁹

Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Untuk mengaktualisasikan hasil belajar tersebut diperlukan serangkaian pengukuran menggunakan alat evaluasi yang baik dan memenuhi syarat. Pengukuran demikian dimungkinkan karena pengukuran merupakan kegiatan ilmiah yang dapat diterapkan pada berbagai bidang termasuk pendidikan.⁵⁰

2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar digolongkan menjadi dua bagian:

a. Faktor intern, diantaranya dipengaruhi oleh:

1) Faktor biologis (jasmaniah)

Keadaan jasmani yang perlu diperhatikan, pertama kondisi fisik yang normal atau tidak memiliki cacat sejak dalam kandungan sampai dengan lahir. Kondisi fisik normal ini terutama harus meliputi keadaan otak, panca indera dan anggota tubuh. Kedua, kondisi kesehatan fisik, kondisi fisik yang sehat dan segar sangat mempengaruhi keberhasilan belajar. Didalam menjaga kesehatan fisik, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan antara lain makan dan minum yang teratur olahraga serta cukup tidur.

⁴⁹*Ibid.*, hal. 34

⁵⁰Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar...*, hal. 44

2) Faktor Psikologis

Faktor Psikologis yang mempengaruhi keberhasilan belajar ini meliputi segala hal yang berkaitan dengan mental seseorang. Kondisi mental yang dapat menunjang keberhasilan adalah kondisi mental yang mantap dan stabil. Faktor psikologis ini meliputi hal-hal berikut:

- a) Intelegensi atau tingkat kecerdasan dasar seseorang
- b) Kemauan dapat dikatakan faktor utama penentu keberhasilan belajar seseorang.

Bakat itu bukan menentukan mampu atau tidaknya seseorang dalam satu bidang, melainkan lebih banyak menentukan tinggi rendahnya kemampuan seseorang dalam satu bidang. Menurut M. Umar dan Sartono, dalam aspek psikologis selain intelligensi meliputi juga adanya “motif, minat, konsentrasi perhatian, *natural curiocity* (keinginan untuk mengetahui secara alami), *balance personality* (pribadi yang seimbang), *self confidense* (kepercayaan pada diri sendiri), *self dicipline* (disiplin terhadap diri sendiri) serta ingatan”.⁵¹

b. Faktor eksternal, diantaranya dipengaruhi oleh:

1) Faktor lingkungan keluarga

Faktor lingkungan rumah atau keluarga ini merupakan lingkungan pertama dan utama pula dalam menentukan keberhasilan belajar seseorang. Suasana lingkungan rumah yang cukup tenang, adanya

⁵¹M.Umar Sartono, *Bimbingan dan Penyuluhan*, (Bandung: Pustaka Setia, 2008), hal. 178

perhatian orang tua terhadap perkembangan proses belajar dan pendidikan anak-anaknya maka akan mempengaruhi keberhasilan belajar.

Purwanto menyebutkan bahwa yang termasuk faktor sosial adalah: “keluarga/keadaan rumah tangga, kalau anak berada dalam sebuah keluarga yang harmonis, maka anak akan betah tinggal dalam keluarga tersebut dan kegiatan belajarnya akan terarah”. Dengan keadaan yang demikian maka hasil belajar anak akan meningkat. Begitu juga sebaliknya, jika anak hidup dalam keluarga yang kurang harmonis, penuh dengan percekocokan, maka anak menjadi tidak betah tinggal dalam keluarga. Keadaan demikian akan membuat anak menjadi tidak betah tinggal dalam keluarga. Keadaan demikian akan membuat anak malas belajar sehingga hasil belajarnya menurun.⁵²

Menurut Thoha, lingkungan keluarga yang berpengaruh terhadap prestasi belajar anak adalah “cara mendidik orang tua terhadap anak, sikap sosial dan emosional orang tua serta sikap keagamaan orang tua”.⁵³

2) Faktor lingkungan sekolah

Lingkungan sekolah sangat diperlukan untuk menentukan keberhasilan belajar siswa di sekolah mencakup metode mengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, pelajaran, waktu di sekolah, tata tertib atau disiplin yang ditegakkan secara konsekuen dan konsisten. Yang turut mempengaruhi antara lain: metode

⁵²M. Ngalim Purwanto, *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2002), cet VI, hal. 102

⁵³Chabib Thoha, dkk., *Metodologi Pengajaran Agama*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), hal. 127

pengajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah.

3) Faktor lingkungan masyarakat

Seorang siswa hendaknya dapat memilih lingkungan yang dapat menunjang keberhasilan belajar. Masyarakat merupakan faktor intern yang juga berpengaruh terhadap belajar siswa karena keberadaannya dalam masyarakat. Lingkungan yang dapat menunjang keberhasilan belajar diantaranya adalah: lembaga-lembaga pendidikan non formal seperti: kursus bahasa asing, bimbingan tes, pengajian remaja dan lain-lain. Sedangkan menurut Slameto faktor dipengaruhi oleh kegiatan siswa dalam masyarakat, media massa, teman bergaul dan bentuk kehidupan masyarakat.⁵⁴

Hasil belajar yang dicapai siswa dipengaruhi oleh dua faktor yakni faktor dari diri dan faktor dari luar lingkungan. Faktor yang datang dari diri siswa yaitu kemampuan yang dimilikinya, faktor kemauan siswa besar sekali pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa di sekolah 70% dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan 30% dipengaruhi oleh lingkungan.⁵⁵

⁵⁴Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*, Edisi Revisi, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal. 69-70

⁵⁵Ahmad Sabari, *Strategi Belajar dan Mengajar*, (Jakarta: Qantum Teaching, 2005), hal.

3. Komponen Penilaian Hasil Belajar Siswa

Komponen penilaian hasil belajar meliputi (a) masukan baku/pasar (peserta didik). Kementerian Pendidikan Nasional dan Kebudayaan menegaskan bahwa, peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan dirinya melalui jalur, jenjang, dan jenis pendidikan. (b) Masukan instrumental (kurikulum, metode mengajar, sarana dan guru). Di sini, kurikulum adalah perangkat pelajaran yang diberikan oleh suatu lembaga penyelenggara pendidikan yang berisi rancangan pelajaran yang akan diberikan pada peserta didik dalam satu periode jenjang pendidikan tertentu. Penyusunan perangkat mata pelajaran ini disesuaikan dengan keadaan dan kemampuan setiap jenjang pendidikan dalam penyelenggaraan pendidikan tersebut.

Sementara itu, metode pembelajaran adalah prosedur, urutan, langkah-langkah, dan cara yang digunakan oleh guru dalam pencapaian tujuan dan target pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa metode pembelajaran merupakan jabaran dari pendekatan. Satu pendekatan dapat dijabarkan ke dalam berbagai metode pembelajaran. Dapat pula dikatakan bahwa metode adalah prosedur pembelajaran yang difokuskan pada pencapaian tujuan. Dari metode, teknik pembelajaran diturunkan secara aplikatif, nyata, kontekstual dan praktis di kelas saat pembelajaran berlangsung.

Sarana pendidikan adalah segala macam alat-media yang dipakai secara langsung dalam proses pendidikan. Sementara prasarana pendidikan adalah segala macam alat yang tidak secara langsung digunakan dalam proses pendidikan. Sedangkan guru adalah pendidik dan pengajar pada pendidikan

anak usia dini di jalur sekolah-madrasah atau pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Guru-guru seperti ini harus mempunyai semacam kualifikasi formal. Dalam definisi yang lebih luas, setiap orang yang mengajarkan suatu hal yang baru dapat juga dianggap seorang guru.⁵⁶

4. Prinsip-prinsip Penilaian Hasil Belajar Siswa

Prinsip penilaian hasil pembelajaran antara lain:

- 1) Dikembangkan dengan mengacu pada aspek pengetahuan, keterampilan, sikap dan perilaku.
- 2) Menggunakan berbagai cara didasarkan pada tuntutan kompetensi dasar.
- 3) Mengacu pada tujuan dan fungsi penilaian (sumatif, formatif). Tujuan dan fungsi formatif: keputusannya aspek apa yang masih harus diperbaiki dan aspek apa yang dianggap sudah memenuhi dari indikator penilaian. Tujuan dan fungsi sumatif: keputusannya apakah peserta didik dianggap mampu menguasai kualitas yang dikehendaki oleh tujuan pembelajaran.
- 4) Mengacu kepada prinsip diferensiasi.
- 5) Tidak bersikap diskriminatif

5. Indikator Penilaian Hasil Belajar Siswa

Hasil pendidikan adalah hasil belajar yang merefleksikan seberapa efektif proses belajar mengajar diselenggarakan. Artinya prestasi belajar ditentukan oleh tingkat efektifitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Ada 3 aspek yang dinilai dalam penilaian hasil pembelajaran antara lain:

⁵⁶Kementerian Agama RI, *Keberhasilan Pendidikan Agama Islam Di Madrasah Aliyah...*, hal. 34-35

- a. *Aspek kognitif*. Apakah peserta didik sudah dapat memahami semua bahan atau materi pelajaran yang telah diberikan pada mereka?
- b. *Aspek afektif*. Apakah peserta didik sudah dapat menghayati?
- c. *Aspek psikomotorik*. Apakah materi pelajaran yang telah diberikan sudah dapat diamalkan secara konkret dalam praktek atau dalam kehidupannya sehari-hari?⁵⁷

D. Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Media dalam pendidikan mempunyai peran penting, media memandu dalam mewujudkan proses kegiatan belajar mengajar. Yang mana guru sebagai pengajar dan sekaligus sebagai pendidik yang terjun langsung dalam dunia pendidikan formal di sekolah, tidak meragukan lagi tentang kemampuan suatu media pembelajaran. Dengan demikian dalam proses belajar mengajar para pendidik sekurang-kurangnya menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi yang disampaikan ketika proses belajar mengajar berlangsung.⁵⁸

Media pengajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, kemampuan siswa sehingga dapat mendorong proses terjadinya belajar mengajar. Guru harus memilih media yang tepat agar tujuan-tujuan yang diinginkan dapat terwujud dalam diri siswa sehingga dapat menyampaikan materi pelajaran kepada siswa secara baik berdaya guna dan

⁵⁷*Ibid.*, hal. 36-37

⁵⁸Yoto, S. T dan Saiful Rahman, *Manajemen Pembelajaran*, (Malang: Yanizar Group, 2001), hal. 57

berhasil guna.⁵⁹Selain itu pengemasan media pembelajaran memerhatikan sepenuhnya kondisi siswa, baik kemampuan (potensi) siswa itu sendiri maupun minat dan bakat siswa termasuk gaya belajar setiap siswa. Media pembelajaran dirancang berdasarkan analisis kebutuhan. Dengan demikian kebutuhan siswa merupakan titik pangkal produksi media pembelajaran.⁶⁰

Dapat dilihat dari penggunaan media pembelajaran tersebut bilamana penggunaan media pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan maka akan sangat mempengaruhi hasil belajar siswa dan sebaliknya bilamana penggunaan media tidak maksimal maka tidak akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

E. Penelitian Terdahulu

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

1. Penelitian yang dilakukan oleh Imam Badarudin Sholeh yang berjudul *“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VII Di SMPN 1 Kauman Tulungagung”*, yang dilakukan pada tahun 2016, dengan rumusan masalah (1) Apakah ada pengaruh penggunaan media visual dalam bentuk gambar terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VII di SMPN 1 Kauman Kecamatan Kauman Tulungagung? (2) Apakah ada

⁵⁹Ibrahim dan Nana Syaodih, *Perencanaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), hal. 112-113

⁶⁰Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), hal. 112

pengaruh motivasi belajar terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VII di SMPN 1 Kauman Kecamatan Kauman Tulungagung? (3) Apakah ada pengaruh penggunaan media visual berbentuk gambar dan motivasi belajar terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam siswa kelas VII di SMPN 1 Kauman Kecamatan Kauman Tulungagung?, dengan demikian hasil yang diperoleh adalah motivasi belajar terhadap hasil belajar dengan pengaruh 35% dan sisanya dipengaruhi variable lain. Berdasarkan uji analisis anova diperoleh: penggunaan media pembelajaran bersama-sama berpengaruh terhadap hasil belajar berdasarkan uji F dengan signifikan $0,00 < 0,05$. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran dan motivasi berpengaruh terhadap hasil belajar Pendidikan Agama Islam kelas VII SMPN 1 Kauman Tulungagung.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Sukarno yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI IPA SMAN 3 Semarang*", yang dilakukan pada tahun 2009, dengan rumusan masalah (1) Bagaimana penggunaan media pembelajaran bidang studi pendidikan agama Islam siswa kelas XI IPA SMAN 3 Semarang? (2) Bagaimana prestasi belajar pendidikan agama Islam (PAI) siswa kelas XI IPA SMAN 3 Semarang? (3) Apakah ada pengaruh antara penggunaan media pembelajaran dengan prestasi belajar pendidikan agama Islam siswa kelas XI IPA SMAN 3 Semarang?, dengan demikian hasil yang diperoleh adalah (1) Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar khususnya pendidikan agama Islam di kelas XI IPA SMAN 3

Semarang, dapat dikatakan baik. Ini terlihat dari mean atau rata-rata kelas sebesar 32,68. (2) Prestasi siswa kelas XI IPA SMAN 3 Semarang, sudah dapat dikatakan siswa yang pandai. Ini terlihat dari mean atau rata-rata kelas yang tinggi yaitu sebesar 83,33. (3) Terdapat hubungan positif dan signifikan antara penggunaan media Pembelajaran (X) dengan prestasi belajar PAI (Y) siswa kelas XI IPA SMAN 3 Semarang. Hal ini berarti jika penggunaan media pembelajaran yang baik maka prestasi belajar PAI pun meningkat.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ismi Tamia Simanjuntak yang berjudul *“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Akuntansi Di SMK Negeri 1 Tebing Tinggi tahun Ajaran 2015/2016”*, yang dilakukan pada tahun 2015, dengan rumusan masalah (1) Bagaimana hasil belajar akuntansi yang diajar dengan menggunakan media pembelajaran visual pada siswa kelas XI AP SMK Negeri 1 Tebing Tinggi? (2) Bagaimana hasil belajar akuntansi yang diajar dengan metode pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI AP SMK Negeri 1 Tebing Tinggi ?, dengan demikian hasil yang diperoleh adalah hasil belajar siswa dengan media pembelajaran visual adalah nilai rata-rata pre-test 43,67 dengan standard deviasi 8,80 dan rata-rata post-test 82,33 dengan standard 8,07. Sedangkan hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model metode konvensional adalah nilai rata-rata pre-test 42,67 dengan standard deviasi 11,50 dan rata-rata post-test sebesar 76,33 dengan standard deviasi 9,37. Jadi hasil belajar akuntansi yang diajar dengan media

pembelajaran visual lebih tinggi dibanding dengan hasil belajar akuntansi yang diajar dengan metode pembelajaran konvensional pada siswa kelas XI APK di SMK Negeri 1 Tebing Tinggi Medan Tahun Pelajaran 2015/2016.

Dari uraian hasil penelitian terdahulu diatas, dapat diketahui perbedaan dan persamaan dari masing-masing penelitian yang pernah dilakukan dalam pemanfaatan penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Untuk mempermudah memaparkan persamaan dan perbedaan tersebut, akan diuraikan dalam tabel berikut:

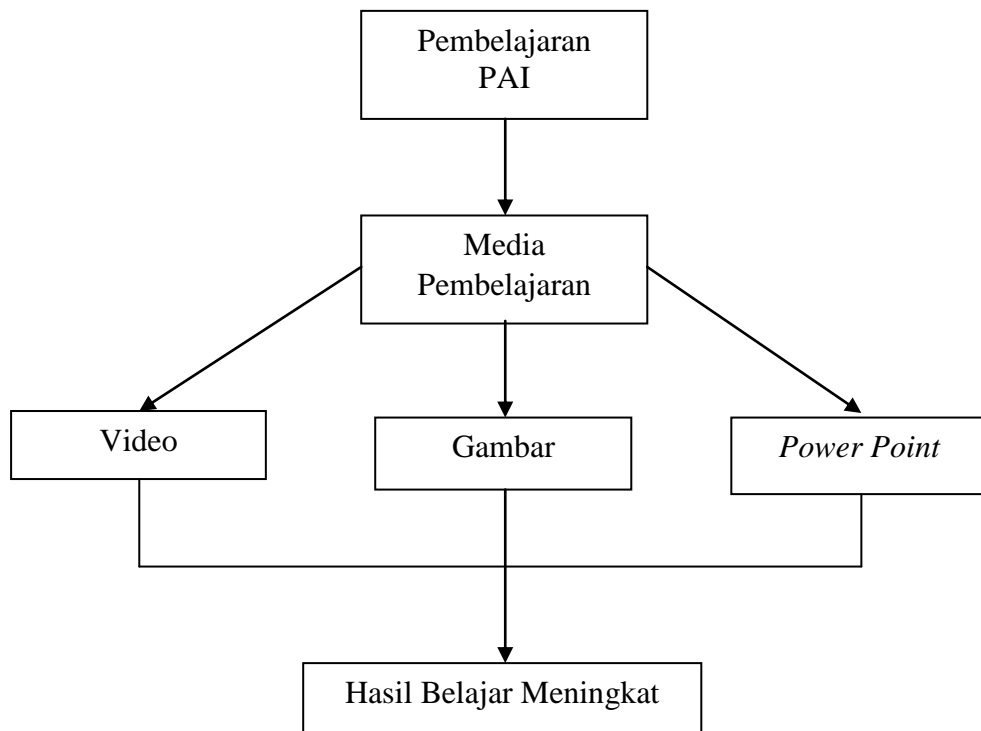
Tabel 2.1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Perbandingan	
		Persamaan	Perbedaan
1.	Imam Badarudin Sholeh yang berjudul <i>“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VII Di SMPN 1 Kauman Tulungagung”</i> . (2016)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian kuantitatif 2. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam 3. Penggunaan Media Pembelajaran 4. Terhadap hasil belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenjang sekolah menengah pertama (SMP) 2. Responden kelas VII 3. Tempat penelitian 4. Variabel X ada dua yaitu Media Pembelajaran dan Motivasi Belajar
2.	Sukarno yang berjudul <i>“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Siswa Kelas XI IPA SMAN 3 Semarang”</i> . (2009)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian kuantitatif 2. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam 3. Penggunaan Media Pembelajaran 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Terhadap Prestasi Belajar 2. Jenjang sekolah menengah atas (SMA) kelas XI IPA 3. Tempat penelitian
3.	Ismi Tamia Simanjuntak yang berjudul <i>“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Akuntansi Di SMK Negeri 1 Tebing Tinggi tahun Ajaran 2015/2016”</i> . (2015)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jenis penelitian kuantitatif 2. Penggunaan Media Pembelajaran 3. Terhadap Hasil Belajar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mata pelajaran Akuntansi 2. Jenjang sekolah menengah kejuruan (SMK) kelas XI 3. Tempat penelitian 4. Tahun Pelajaran

F. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir penelitian adalah model konseptual tentang bagaimana teori hubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Skema kerangka berfikir dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Berfikir