

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Pengembangan Media Pembelajaran

1. Pengertian Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian dan pengembangan lebih dikenal dengan istilah *Research and Developmnet* (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.¹ Penelitian pengembangan tidak hanya merupakan suatu penelitian yang menghasilkan produk untuk diujicobakan di ke lapangan. Namun, penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang telah ada sebelumnya. Produk yang telah dikembangkan tersebut dapat dipertanggungjawabkan.

Pengertian penelitian dan pengembangan menurut *Borg & Gall* adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian dan pengembangan sendiri dilakukan berdasarkan suatu model pengembangan berbasis industri, yang temuan-temuannya dipakai untuk mendesain produk dan prosedur, yang kemudian secara sistematis dilakukan uji lapangan dievaluasi, disempurnakan untuk

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian dan Pengembangan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 407

memenuhi kriteria keefektifan, kualitas, dan standar tertentu.² Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran dikelas atau dilaboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data.³

Penelitian dan pengembangan menurut *Seels & Richey* didefinisikan sebagai kajian secara sistematis untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program-program, proses, dan hasil pembelajaran yang harus memenuhi kriteria konsistensi dan keefektifan secara internal.⁴ Produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan lebih kepada desain atau rancangan, bisa berupa model desain dan desain bahan ajar, misalnya media pembelajaran.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan pengertian pengembangan adalah proses atau langkah yang dilakukan untuk membuat atau menyempurnakan sebuah produk yang sesuai dengan acuan kriteria produk yang dibuat. Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini dibuat untuk menghasilkan sebuah produk melalui proses pengembangan dan

² Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, (Jakarta : Kencana Prenadamedia Group, 2013), 222

³ Nana, Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2013), 164

⁴ Setyosari, *Metode Pendidikan*,..., 223

menilai perubahan-perubahan yang terjadi dalam kurun waktu tertentu akibat dari produk yang dibuat tersebut.

Dalam dunia pendidikan Sadiman menyatakan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Oemar Hamalik menyatakan bahwa media adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interest antara guru dan anak didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah.⁵

Guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran yaitu: (1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar, (2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan, (3) Seluk-beluk proses belajar, (4) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan, (5) Nilai atau manfaat media pembelajaran dalam pendidikan, (6) Pemilihan dan penggunaan media pendidikan, (7) Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan, (8) Media pendidikan dalam setiap mata pelajaran, (9) Usaha inovasi dalam media pendidikan. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang

⁵ Oemar Hamalik, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), 78

baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.⁶

Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran mempunyai dua fungsi yang penting, yaitu memotivasi minat belajar siswa dan menyampaikan materi pelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Oleh karena itu para pendidik harus dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dalam membuat media pembelajaran yang tepat guna sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan cara menumbuhkan semangat dan motivasi belajar saat proses belajar berlangsung.

Proses pengembangan media pembelaran berbasis flash pada mata pelajaran fiqh bab zakat menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), metode ini digunakan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru melalui proses pengembangan. Model penelitian dan pengembangan yang digunaka pada penelitian ini adalah model 4D. Model 4D merupakan singkatan dari Define, Desain, Development, Dissemination yang dikembangkan oleh Thiagarajan.⁷

⁶ Arsyad, *Media Pembelajaran...*, 19

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 37

2. Media

a. Pengertian Media

Media berasal dari kata latin dan bentuk jamak dari “medium”. Kata itu mempunyai arti perantara atau pengantar.⁸ *Association for Education and Communication Technology (AECT)* mendefinisikan media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Menurut Gerlach dan Ely, media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi dan kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.⁹

Melalui media, pesan dapat tersampaikan sehingga akan menjalin komunikasi yang baik, terdapat bermacam-macam jenis media yang dapat digunakan untuk membangun sebuah komunikasi diantaranya media visual, audio, dan audio visual. Media visual merupakan sebuah media yang dapat dilihat wujudnya dan dapat juga dibaca maksud yang dikandungnya, contoh dari media visual ini diantaranya media gambar, foto, alat peraga dan lain sebagainya. Media audio merupakan media yang dapat dipahami isinya melalui indra pendengaran, contoh dari media

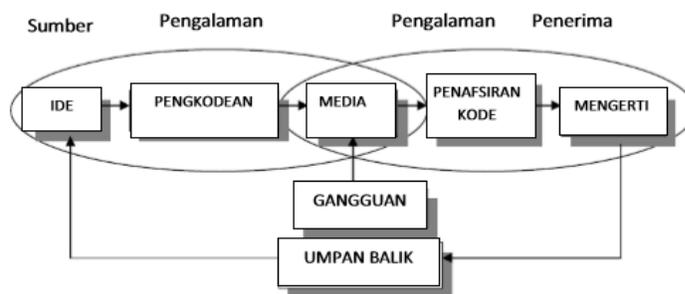
⁸ Susilana Dan Riyana, *Media Pembelajaran...*, 6

⁹ Menurut Gerlach dan Ely, *Teaching dan media: A Systematic Approach*, (Baston: Second Edition, by V.S Gerlach & D. P Ely, 1971), 89

audio ini diantaranya siaran radio, instrumen music dan lagu yang isinya dapat dipahami melalui indra penglihatan maupun indra pendengaran. Beberapa contoh dari media audiovisual diantaranya tayangan televisi, video, film dan lain sebagainya. Jadi, media merupakan alat penyampaian pesan dari sumber pesan kepada khalayak dimana pesan tersebut dapat disampaikan melalui media dengan berbagai macam jenisnya baik itu dalam bentuk audio, visual, maupun audiovisual.

b. Posisi Media

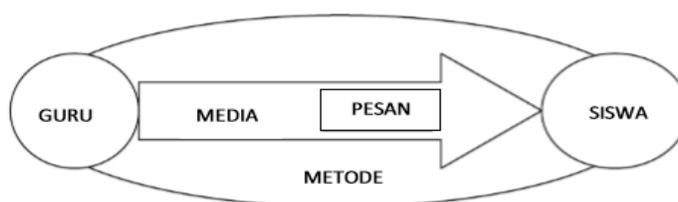
Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran adalah komponen integral dari system pembelajaran. Posisi media pembelajaran sebagai komponen komunikasi ditunjukkan pada Gambar 2.1



Gambar 2.1 Posisi Media dalam Sistem Pembelajaran¹⁰

c. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa). Sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran. Fungsi media dalam proses pembelajaran ditunjukkan pada Gambar 2.2 :



Gambar 2.2 Fungsi media dalam proses pembelajaran¹¹

¹⁰ Musfiqon, Media & Sumber ..., 37

¹¹ Wayan, *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. (Makalah disajikan dalam workshop Media Pembelajaran bagi guru-guru SMA Negeri Banjar Angkan Pada Tanggal 10 Januari 2007 di Banjar Angkan Klungkung, 2007),4

2. Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran (*Instruction*) bermakna sebagai upaya untuk membelajarkan seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode, dan pendekatan kearah pencapaian tujuan yang telah direncanakan. Pembelajaran dapat pula dipandang sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar. Menurut Arsyad, belajar merupakan suatu proses yang kompleks yang terjadi pada diri seseorang sepanjang hidupnya.¹² Dalam kamus besar bahasa Indonesia pembelajaran merupakan suatu proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup untuk belajar.

Pembelajaran pada dasarnya merupakan kegiatan terencana yang mengkondisikan/merangsang seseorang agar bisa belajar dengan baik agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Oleh sebab itu, kegiatan pembelajaran akan bermuara pada dua kegiatan pokok, yaitu: Pertama, bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar. Kedua, bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan mengajar. Dengan demikian, makna

¹² Arsyad, A. *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Pt. Raja Grafindo Persada, 2013), 11

pembelajaran merupakan kondisi *eksternal* kegiatan belajar, yang antara lain dilakukan oleh guru dalam mengkondisikan seseorang untuk belajar.¹³

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seorang manusia serta dapat berlaku di manapun dan kapanpun. Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan pengajaran, walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Pembelajaran adalah pemberdayaan potensi peserta didik menjadi kompetensi. Kegiatan pemberdayaan ini tidak dapat berhasil tanpa ada orang yang membantu. Menurut Dimiyati dan Mudjiono dalam Syaiful Sagala bahwa pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.¹⁴

¹³ Abdul Majid, *Belajar Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2014), 110

¹⁴ Syaiful Sagala, *Konsep Dan Makna Pembelajaran Untuk Membantu Memecahkan Problematika Belajar Dan Mengajar*, (Bandung: Alfabeta, 2011), 62

Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 20 dinyatakan bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Konsep pembelajaran menurut Corey dalam Syaiful Sagala, adalah suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respons terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan.¹⁵ Pembelajaran mengandung arti setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru. Proses pembelajaran pada awalnya meminta guru untuk mengetahui kemampuan dasar yang dimiliki oleh siswa meliputi kemampuan dasarnya, motivasinya, latar belakang akademisnya, latar belakang ekonominya, dan lain sebagainya. Kesiapan guru untuk mengenal karakteristik siswa dalam pembelajaran merupakan modal utama penyampaian bahan belajar dan menjadi indikator suksesnya pelaksanaan pembelajaran.

Jadi, pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relative lama dan karena adanya usaha.

¹⁵*Ibid*, 61

b. Komponen Pembelajaran

Interaksi merupakan ciri utama dari kegiatan pembelajaran, baik antara yang belajar dengan lingkungan belajarnya, baik itu guru, teman temannya, tutor, media pembelajaran, atau sumber-sumber belajar yang lain. Ciri lain dari pembelajaran adalah yang berhubungan dengan komponen-komponen pembelajaran. Mengelompokkan komponen-komponen pembelajaran dalam tiga kategori utama, yaitu: guru, isi atau materi pembelajaran, dan siswa.¹⁶ Interaksi antara tiga komponen utama melibatkan metode pembelajaran, media pembelajaran, dan penataan lingkungan tempat belajar, sehingga tercipta situasi pembelajaran yang memungkinkan terciptanya tujuan yang telah direncanakan sebelumnya.

c. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada dasarnya merupakan harapan, yaitu apa yang diharapkan dari siswa sebagai hasil belajar. Robert F. Meager dalam Sumiati dan Asra memberi batasan yang lebih jelas tentang tujuan pembelajaran, yaitu maksud yang dikomunikasikan melalui pernyataan yang menggambarkan tentang perubahan yang diharapkan dari siswa.¹⁷ Menurut H. Daryanto tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang

¹⁶ Sumiati Dan Asra, *Metode Pembelajaran*, (Bandung: Wacana Prima, 2009), 3

¹⁷ *Ibid*, 10

harus dimiliki siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur.¹⁸ B. Suryosubroto menegaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan secara terperinci apa saja yang harus dikuasai oleh siswa sesudah ia melewati kegiatan pembelajaran yang bersangkutan dengan berhasil.¹⁹ Tujuan pembelajaran memang perlu dirumuskan dengan jelas, karena perumusan tujuan yang jelas dapat digunakan sebagai tolok ukur keberhasilan dari proses pembelajaran itu sendiri.

d. Media Pembelajaran

Pembelajaran merupakan kegiatan yang melibatkan siswa dan guru dengan menggunakan berbagai sumber belajar baik dalam situasi kelas maupun diluar kelas. Dalam arti media yang digunakan untuk pembelajaran tidak terlalu identik dengan situasi kelas dalam pola pengajaran konvensional namun proses belajar tanpa kehadiran guru dan lebih mengandalkan media termasuk dalam kegiatan pembelajaran. Rudi Susilana dan Cepi Riyana mengklasifikasikan penggunaan media berdasarkan tempat penggunaannya, yaitu:

¹⁸ Daryanto. *Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 58

¹⁹ B. Suryosubroto, *Beberapa Aspek Dasar-Dasar Kepemimpinan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1990), 23

1) Penggunaan Media di Kelas

Pada teknik ini media dimanfaatkan untuk menunjang tercapainya tujuan tertentu dan penggunaannya dipadukan dengan proses belajar mengajar dalam situasi kelas. Dalam merencanakan pemanfaatan media tersebut guru harus melihat tujuan yang akan dicapai, materi pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan tersebut, serta strategi belajar mengajar yang sesuai untuk mencapai tujuan tersebut.

2) Penggunaan Media di Luar Kelas

Media tidak secara langsung dikendalikan oleh guru, namun digunakan oleh siswa sendiri tanpa instruksi guru atau melalui pengontrolan oleh orang tua siswa. Penggunaan media diluar kelas dapat dibedakan menjadi dua kelompok utama, yaitu penggunaan media tidak terprogram dan penggunaan media secara terprogram.

a) Penggunaan Media Tidak Terprogram

Penggunaan media dapat terjadi di masyarakat luas. Hal ini ada kaitannya dengan keberadaan media massa yada di masyarakat. Penggunaan media ini bersifat bebas yaitu bahwa media itu digunakan tanpa dikontro atau diawasi dan tidak terprogram sesuai tuntutan kurikulum yang digunakan oleh guru atau sekolah.

b) Penggunaan Media Secara Terprogram

Media digunakan dalam suatu rangkaian yang diatur secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu disesuaikan dengan tuntutan kurikulum yang sedang berlaku. Peserta didik sebagai sasaran diorganisasikan dengan baik sehingga mereka dapat menggunakan media itu secara teratur, berkesinambungan dan mengikuti pola belajar mengajar tertentu.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan peralatan yang membawa pesan-pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jenis-jenis media pembelajaran sangat beragam dan mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing, maka diharapkan guru dapat memilih media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Selain dalam memilih media pembelajaran, guru juga harus dapat memperlihatkan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang tidak digunakan secara maksimal juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa.²⁰

Berdasarkan pengertian di atas dapat dipahami bahwa hadirnya sebuah media di dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai alat penyampai materi pembelajaran dari guru kepada siswa. Selain

²⁰ Susilana Dan Riyana, *Media Pembelajaran...*, 179

itu, media pembelajaran dapat membantu guru dalam menyampaikan materi yang masih abstrak sehingga dapat divisualisasikan dengan media pembelajaran agar mudah dipahami oleh siswa. Jadi, dengan hadirnya media pembelajaran dalam proses belajar di kelas dibutuhkan, guna menunjang pemahaman siswa dalam menangkap materi yang disajikan oleh guru sehingga proses pembelajaran dapat berjalan efektif dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

e. Fungsi Media

Eksistensi media tidak bisa dipisahkan dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal ini dikaji dan diteliti bahwa pembelajaran yang menggunakan media hasilnya lebih optimal. Walter Mc Kenzie dalam bukunya “Multiple Intelligences and Instructional Technology” mengatakan bahwa media memiliki peran penting dalam pembelajaran di kelas, yang mempengaruhi kualitas dan keberhasilan pembelajaran.²¹

Menurut Oemar Malik dalam Arsyad yang dikutip Musfiqon mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih

²¹ Musfiqon, *Pengembangan Media ...*, 32

seederhana, konkrit serta mempertinggi daya serap atau retensi belajar siswa terhadap materi pembelajaran²²

Media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton dalam Musfiqon dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan secara perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: 1. Memotivasi minat atau tindakan, 2 menyajikan Informasi dan 3. Memberikan Instruksi.²³

Menurut Benni Agus Pribadi dalam Fatah Syukur dalam Musfiqon bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai berikut: (1) Membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru. (2) Memberikan pengalaman lebih nyata (abstrak menjadi konkret), (3) Menarik perhatian siswa lebih besar, (4) Semua indera siswa dapat diaktifkan, (5) Dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.²⁴

f. Klasifikasi Media

Jenis media ditinjau dari tampilan, menurut Bretz dalam Yanin dalam Musfiqon membagi menjadi tiga macam, yaitu suara (audio), media bentuk visual, dan media gerak (Kinestetik).²⁵ Selain itu ada media berbasis manusia yakni ada guru, instruktur, kegiatan kelompok dan lain-lain.

²²*Ibid*, 32

²³*Ibid*, 33

²⁴*Ibid* 33

²⁵*Ibid*, 70

Kemudian media berbasis audio-visual seperti video, film, slide, tape dan televisi. Media berbasis komputer yang penggunaannya dengan bantuan komputer dan video interaktif.²⁶

g. Komponen Media Pembelajaran

Komponen media pembelajaran terdiri dari pesan, peralatan dan orang. Dalam pembuatan media pembelajaran, komponen-komponen tersebut harus diperhatikan. Kemudian dalam pembuatannya juga harus melalui beberapa langkah pembuatan agar media tersebut dapat diterima di lingkungan sekolah. Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran menurut Sadiman antara lain adalah sebagai berikut.²⁷

1) Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Kebutuhan dalam proses belajar mengajar adalah kesenjangan antara apa yang dimiliki siswa dengan apa yang diharapkan. Sebelum media dibuat, harus meneliti secara seksama pengetahuan awal maupun pengetahuan prasyarat yang dimiliki dan tingkat kebutuhan siswa yang menjadi sasaran media yang dibuat.

2) Merumuskan Tujuan Intruksional (*Instructional Objective*)

Untuk dapat merumuskan tujuan instruksional dengan baik, ada beberapa ketentuan yang harus diperhatikan, pertama tujuan instruksional harus berorientasi kepada siswa, artinya tujuan

²⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Citra Niaga, 1990), 82

²⁷ Sadiman dkk, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2013), 99

instruksional itu benar benar harus menyatakan adan ya perilaku siswa yang dapat dilakukan atau diperoleh setelah proses belajar dilakukan. kedua tujuan instruksional harus dinyatakan dengan kata kerja yang operasional, artinya kata kerja itu menunjukkan suatu perilaku atau perbuatan yang dapat diamati atau diukur.

3) Merumuskan Butir-Butir Materi

Penyusunan rumusan butir-butir materi adalah dilihat dari sub kemampuan atau keterampilan yang dijelaskan dalam tujuan khusus pembelajaran, sehingga materi yang disusun adalah dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan dari kegiatan proses belajar mengajar tersebut. Setelah daftar butir-butir materi dirinci maka langkah selanjutnya adalah mengurutkannya dari yang sederhana sampai kepada tingkatan yang lebih rumit, dan dari hal-hal yang konkrit kepada yang abstrak.

4) Mengembangkan Alat Pengukur Keberhasilan

Alat pengukur keberhasilan dikembangkan terlebih dahulu sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dan dari materi-materi pembelajaran yang disajikan. Bentuk alat pengukurnya bisa dengan tes, pengamatan, penugasan atau checklist perilaku. Instrumen tersebut akan digunakan oleh pengembang media, ketika melakukan tes uji coba dari program media yang dikembangkannya.

5) Menulis Naskah Media

Naskah media adalah bentuk penyajian materi pembelajaran melalui media rancangan yang merupakan penjabaran dari pokok-pokok materi yang telah disusun secara baik seperti yang telah dijelaskan di atas. Supaya materi pembelajaran itu dapat disampaikan melalui media, maka materi tersebut perlu dituangkan dalam tulisan atau gambar yang kita sebut naskah program media. Naskah program media maksudnya adalah sebagai penuntun kita dalam memproduksi media.

6) Mengadakan Tes dan Revisi

Tes adalah kegiatan untuk menguji atau mengetahui tingkat efektifitas dan kesesuaian media pembelajaran yang dirancang dengan tujuan yang akan diharapkan. Program media yang oleh pembuatnya dianggap bagus, belum tentu menarik dan dapat dipahami oleh siswa. Hal ini hanya menghasilkan media pembelajaran yang tidak merangsang proses belajar bagi siswa yang menggunakan. Tes atau uji coba dapat dilakukan baik melalui perseorangan atau melalui kelompok kecil atau juga melalui tes lapangan, yaitu dalam proses pembelajaran yang sesungguhnya dengan menggunakan media yang dikembangkan. Sedangkan revisi adalah kegiatan untuk memperbaiki hal-hal yang dianggap perlu mendapatkan perbaikan atas hasil dari tes.

h. Landasan Teoritis Penggunaan Media Pembelajaran

Landasan teoritis yang mendasari penggunaan media pembelajaran adalah teori Bruner yang menjelaskan bahwa penggunaan media akan membuat siswa akan memperoleh pengalaman baru dalam belajar. Menurut Bruner ada tiga tingkatan utama modus belajar yang saling berinteraksi dalam upaya memperoleh pengalaman, (pengetahuan, keterampilan, atau sikap) yang baru, yaitu pengalaman langsung (*enactive*), pengalaman pictorial/gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Salah satu gambaran yang dijadikan acuan sebagai landasan teori penggunaan media dalam proses belajar adalah Dale's:

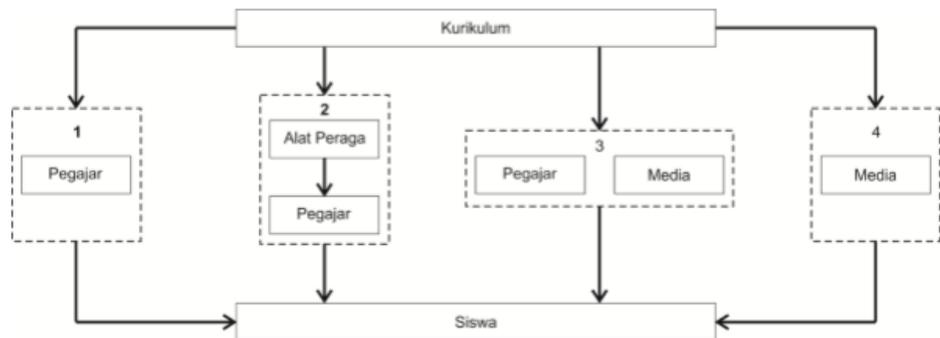


Gambar 2.3 Cone of Experience²⁸

²⁸ Wayan, *Landasan Konseptual ...*, 8

Dari teori penggunaan media diatas dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar dapat berhasil jika guru dapat menampilkan stimulus yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan maka akan semakin konkret dan semakin besar informasi tersebut dapat diterima siswa. Teori pengalaman langsung menjadi teori yang paling konkret. Inti dari pembelajaran adalah proses komunikasi. Komponen-komponen proses komunikasi dalam pembelajaran terdiri atas (1) pesan berupa materi pelajaran, (2) sumber pesan, (3) media, dan (4) penerima pesan yaitu siswa.

Bagan dibawah ini menyatakan proses komunikasi dalam pembelajaran.²⁹



Gambar 2.4 Proses Komunikasi dalam Pembelajaran

Keterangan:

²⁹ Nana, Sudjana, Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. (Bandung : Rosdakarya, 2002), 125)

- 1) Metode pertama : Kurikulum-Pengajar-Siswa
- 2) Metode kedua : Kurikulum Alat Peraga-Pengajar-Siswa
- 3) Metode ketiga : Kurikulum-Pengajar dan Media-Siswa
- 4) Metode Keempat : Kurikulum-Media-Siswa
- 5)  : Menuju

- 1) Pada metode pertama, guru sebagai satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Guru lebih mendominasi proses pembelajaran di kelas.
- 2) Pada metode kedua, guru tidak menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa, namun guru menggunakan alat peraga dalam proses pembelajaran. Metode ini cocok untuk mata pelajaran ilmu sosial seperti sejarah dan geografi.
- 3) Pada metode ketiga, guru menggunakan media sebagai alternatif sumber belajar, sehingga guru berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran.
- 4) Pada metode keempat, media sebagai satu-satunya sumber belajar, sehingga siswa belajar mandiri.

Jadi, metode ketiga dan keempat ini cocok untuk mata pelajaran fiqh bab zakat, karena dapat membuat penyampaian materi lebih hidup dan memperjelas konsep hitungan dalam pembagian zakat agar lebih mudah dipahami, namun tidak semua materi cocok disampaikan dengan menggunakan media pembelajaran.

B. Adobe Flash

1. Pengertian *Flash* CS 8

Flash CS8 merupakan sebuah aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat animasi 2 dimensi yang ringan dan handal sehingga banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada website, CD interaktif dan lainnya. Adobe *flash* CS8 merupakan aplikasi yang cocok untuk keperluan pembuatan sebuah media pembelajaran, karena aplikasi tersebut mudah digunakan selain itu tidak memerlukan spesifikasi komputer yang canggih untuk bisa menggunakannya. Aplikasi ini menyediakan berbagai macam fitur yang akan sangat membantu para animator untuk membuat animasi yang mudah dan menarik.³⁰

Adobe *Flash* merupakan salah satu *Software* yang unik dan kreatif serta mudah untuk digunakan. Media pembelajaran ini dapat menampilkan media visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar, dan suara.³¹ *Flash* juga sangat efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa.³²

Beberapa pertimbangan yang dilakukan oleh peneliti, sehingga peneliti memutuskan untuk menggunakan *Flash* CS8 untuk mengembangkan

³⁰ Hendro Sahputro, Diana, Rusmala Santi, *Perangkat Ajar Dunia Hewan Berbasis Multimedia*, 10

³¹ Arda, Saehan, & Darsikin. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Siswa SMP Kelas VIII* (Tadulako : Universitas Tadulako, 2015), 69

³² Khairani & Febrinal, *Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Bentuk Macromedia Flsh Materi Tabung Untuk SMP Kelas IX*, (JURNAL IPTEKS TERAPAN, V10.i2, 2016), 96

media pembelajaran dibanding dengan media lain yang setara adalah sebagai berikut :

- a) Hasil akhir file *flash* memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah di publish) sehingga tidak memerlukan space yang besar untuk menyimpan file tersebut.
- b) *Flash* mampu mengimpor hampir semua file gambar dari file-file audio sehingga presentasi dengan *flash* dapat lebih hidup.
- c) *Flash* mampu membuat file (*.exe) sehingga dapat dijalankan pada PC manapun tanpa harus menginstall terlebih dahulu program *flash*.
- d) Pengoperasian *flash* yang sangat mudah sehingga tidak menyulitkan ketika proses belajar mengajar.³³

C. Materi Fiqh

1. Zakat fitrah

Hukumnya wajib atas setiap orang islam yang mukallaf. Kewajiban itu adalah kewajiban pribadi untuk dirinya sendiri dan untuk setiap orang islam yang menjadi tanggungannya, jika keadaan orang itu mampu dan berlebihan untuk yang di makan dan untuk yang dimakan oleh semua keluarga yang

³³ Rivaldo Franca Paksi, Rahman Rosyidi, Dan Abdul Jahir, *Rancang Bangun Media Pengenalan Susunan Tata Surya*, 2014, Jurnal Telematika Vol. 7 No.2 Agustus, Hlm. 54

menjadi tanggungannya. Kewajiban mengeluarkan zakat fithrah itu ialah pada hari raya idul fitri sebelum melakukan sholat hari raya.

2. Takaran Zakat Fitrah,

Setiap pribadi diwajibkan mengeluarkan zakat fitrah sebanyak 4 mud menurut takaran yang digunakan Nabi Muhammad saw (sama dengan 2,5 Kg) berupa bahan makanan pokok yang biasa dimakan penduduk negeri.

3. Waktu

Waktu mengeluarkan zakat fitrah terbagi menjadi lima waktu

- a) Waktu Jawaz Yaitu mulai awal Ramadhan sampai awal bulan syawal.
- b) Waktu Wajib Yaitu akhir bulan Ramadhan (menemui sebagian bulan Ramadhan) sampai Syawal (menemui sebagian bulan Syawal).
- c) Waktu Sunnah Yaitu setelah fajar dan sebelum sholat Ied.
- d) Waktu Makruh Yaitu setelah sholat hari raya fitri sampai tenggelamnya matahari pada tanggal satu Syawal
- e) Waktu Haram Yaitu setelah tenggelamnya matahari pada tanggal satu Syawal.

4. Mustahik

Orang-Orang yang Berhak Menerima Zakat, Zakat (baik zakat fitrah maupun zakat harta dan emas, perak, ternak, perdagangan dan lain-lain) hendaknya diberikan kepada orang-orang yang berhak menerima, yaitu 8 golongan atau siapa saja yang termasuk dalam 8 golongan yang berada di negerinya orang yang mengeluarkan zakat. Yang termasuk dalam 8

golongan adalah : a) Para Fakir, b) Para Miskin, c) Para Amil Zakat (pengumpul dan penyalur zakat), d) Para Mukallaf (orang yang dilunakkan hatinya-orang yang baru masuk islam), e) Budak Mukatab (budak yang memperoleh janji dari tuannya akan memperoleh kemerdekaan jika dapat menebus harga dirinya) f) Orang Ghorim (orang yang mempunyai hutang dan tidak mampu membayar kembali hutangnya), g) Orang-orang yang berjuang di jalan Allah, h) Ibnu Sabil (perantau yang kehabisan bekal).³⁴

5. Maal

Zakat Maal hukumnya adalah *fardhu 'ain* atas setiap pribadi orang Islam yang memerdeka serta mencapai nishabnya. Harta yang wajib dikeluarkan zakatnya : a) Ternak, sapi, kerbau, dan onta, dengan syarat saum (yang makanannya tidak harus membeli), cukup nisab serta haulnya (sesudah menjadi miliknya selama 1 tahun menurut perhitungan tahun Hijriyah). b) Emas dan Perak (selain perhiasan wanita yang dimubahkan), harta dagangan, dengan syarat sudah sampai pada nishab dan haulnya. c) Hasil Bumi yang menjadi makanan pokok dan buah-buahan yang sudah mencukupi nishabnya saja.

6. Nisab Emas dan Perak

Tabel 2.1 Nisab Emas dan Perak

Jenis Harta	Nisab	Jumlah zakat
Emas	93,6 gram	2.5%
Perak	624 gram	2.5%

³⁴ Ali, Mukhsafaf, *Terjemah Fiqh Mabadi Juz 4*, (Kudus: Al-Amin, 2009), 25-27

7. Nisab Unta

Tabel 2.2 Nisab Unta

Nisab	Jumlah dan Jenis zakatnya	Umur
5-9	1 ekor anak kambing	2 tahun lebih/1 tahun lebih
10-14	2 ekor anak kambing	2 tahun lebih/1 tahun lebih
15-19	3 ekor anak kambing	2 tahun lebih/1 tahun lebih
20-24	4 ekor anak kambing	2 tahun lebih/1 tahun lebih
25-35	1 ekor anak unta	1 tahun lebih
36-45	1 ekor anak unta	2 tahun lebih
46-60	1 ekor anak unta	3 tahun lebih
61-75	1 ekor anak unta	4 tahun lebih
76-90	2 ekor anak unta	2 tahun lebih
91-120	2 ekor anak unta	3 tahun lebih
121	3 ekor anak unta	2 tahun lebih

Tabel 2

8. Nisabnya Ternak (Sapi dan Kerbau)

Tabel 2.3 Nisab Sapi dan Kerbau

Nisab	Jumlah dan Jenis Zakatnya	Umur
30-39	1 ekor anak sapi/kerbau	1 tahun lebih
40-59	1 ekor anak sapi/kerbau	2 tahun lebih
60-69	2 ekor anak sapi/kerbau	1 tahun lebih
70-79	1 ekor anak sapi/kerbau	1 tahun lebih
80>	1 ekor anak sapi/kerbau	2 tahun lebih

9. Nisab Kambing³⁵

³⁵*Ibid*, 28-30

Tabel 2.4 Nisab Kambing dan Domba

Nisab	Jumlah dan Jenis Zakatnya	Umur
40-120	1 ekor kambing/domba betina	2 tahun lebih
121-200	2 ekor kambing/domba betina	2 tahun lebih
201-399	3 ekor kambing/domba betina	2 tahun lebih
400	4 ekor kambing/domba betina	2 tahun lebih

D. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian telah dilakukan berkaitan dengan bagaimana mendesain, mengembangkan, dan mengevaluasi suatu produk media pembelajaran. Adapun relevansinya dengan penelitian ini akan dijelaskan dalam uraian berikut :

1. Penelitian dari Istiqomah dari Universitas Negeri Semarang yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Penguasaan EYD Pada Siswa SMA” penelitian ini dilakukan pada tahun 2011. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini mencakup tiga hal, yaitu: (1) bagaimana kebutuhan siswa dan guru terhadap media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash untuk meningkatkan penguasaan EYD pada siswa SMA? (2) bagaimana prototipe media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru SMA? (3) bagaimana hasil penilaian dan perbaikan prototipe media pembelajaran interaktif berbasis Adobe Flash yang sesuai kebutuhan siswa dan guru SMA?. menunjukkan bahwa: Hasil dari penelitian ini adalah terciptanya program pembelajaran interaktif berbasis adobe flash untuk

meningkatkan penguasaan EYD pada siswa SMA. Program pembelajaran ini dapat dijalankan pada komputer manapun dengan performance yang berbeda-beda. Fasilitas yang ada dalam perangkat lunak ini yaitu materi yang berisi penjelasan tentang penggunaan EYD yang ditampilkan dalam bentuk aplikasi. Penilaian yang didapatkan dari guru dan ahli antara lain: (1) aspek isi atau materi 79,51 (baik); (2) aspek tampilan 80,05 (baik); (3) aspek kemasan atau cover CD media 81,25 (sangat baik); dan (4) aspek keseluruhan media 72,91 (baik).³⁶

Persamaan dengan penelitian yang akan datang ialah sama-sama meneliti pengembangan media pembelajaran berbasis flash. Perbedaannya penelitian terdahulu untuk Meningkatkan Penguasaan EYD.

2. Penelitian Muhammad Zamroni dari Universitas Negeri Semarang tahun 2015 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Pada Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Elastisitas Kelas XI SMAN 1 Sukorejo” Dalam penelitian ini diambil dua rumusan masalah yaitu: 1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis flash pada mata pelajaran fisika pokok bahasan elastisitas kelas XI SMA N 1 Sukorejo? 2) Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis flash pada mata pelajaran fisika pokok bahasan elastisitas kelas XI SMA N 1 Sukorejo efektif

³⁶ Istiqomah, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Adobe Flash Untuk Meningkatkan Penguasaan EYD Pada Siswa SMA*, Universitas Negeri Semarang, Skripsi, 2011

digunakan untuk pembelajaran?. Dalam penelitian ini menunjukkan bahwa:

- 1) Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif diterapkan untuk menunjang pembelajaran.
- 2) Berdasarkan hasil tes yang diberikan kepada siswa, rata-rata hasil belajar siswa telah mencapai KKM (Kriteria Kelulusan Minimal) yakni 84,7, sehingga disimpulkan bahwa media pembelajaran efektif diterapkan dalam pembelajaran.³⁷

Persamaan dengan penelitian yang akan datang adalah sama-sama meneliti tentang pengembangan media pembelajaran berbasis flash sedangkan perbedaan dengan penelitian yang akan datang adalah pengembangan media terfokus pada mata pelajaran fisika pokok bahasan elastisitas kelas XI SMAN 1 Sukorejo

3. Penelitian Dede Cahyadi dari Universitas Negeri Semarang Tahun 2014 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu Pokok Bahasan Wujud Zat Dan Perubahannya Kelas VII SMPN 5 Satu Atap Bumijawa”. Penelitian ini mengambil tiga rumusan masalah yaitu: (1) Bagaimana pengembangan GBBPM (Garis Besar Pembuatan Media) dalam pengembangan media pembelajaran berbasis flash dalam pembelajaran IPA terpadu pokok bahasan wujud zat dan perubahannya di kelas VII SMPN 5 Satu Atap Bumijawa? (2)

³⁷ Zamroni, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flash Pada Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Elastisitas Kelas XI SMAN 1 Sukorejo*, Universitas Negeri Semarang, Skripsi, 2015

Bagaimanakah memproduksi program flash dalam pembelajaran IPA terpadu pokok bahasan wujud zat dan perubahannya di kelas VII SMPN 5 Satu Atap Bumijawa? (3) Bagaimanakah keefektifan program program flash dalam pembelajaran IPA terpadu pokok bahasan wujud zat dan perubahannya di kelas VII SMPN 5 Satu Atap Bumijawa? Sehingga penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi syarat dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. (2) Hasil uji efektifitas dengan menggunakan Uji t Satu Sampel diperoleh hasil yang baik, hasil perhitungan pada $\alpha = 5\%$ dengan $db=41$ diperoleh $t_{\text{tabel}} = 2,680$. Didapat $t_{\text{hitung}} = 2,757 \geq t_{\text{tabel}} = 2,680$. Karena $t_{\text{hitung}} \geq t_{\text{tabel}}$ maka hipotesis (H_0) diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis flash ini efektif digunakan dalam pembelajaran.³⁸

Persamaan dengan penelitian yang akan datang adalah sama-sama meneliti tentang pengembangan media pembelajaran berbasis flash sedangkan perbedaan dengan penelitian yang akan datang adalah pengembangan media terfokus pada mata pelajaran pelajaran IPA Terpadu pokok bahasan wujud zat dan perubahannya kelas VII SMPN 5 Satu Atap Bumijawa

³⁸ Yussufia, “*Pengembangan Media Pembelajaran Ineraktif Matematika Berbasis Pendidikan Karakter Dengan Software Adobe Flash Pada Pokok Bahasa Teorema Pythagoras*” UIN Sunan Kalijaga. Skripsi, 2014

4. Penelitian Yussufia Nur Rahmawati dari UIN Sunan Kalijaga Tahun 2014 yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Ineraktif Matematika Berbasis Pendidikan Karakter Dengan *Software Adobe Flash* Pada Pokok Bahasa Teorema Pythagoras”. Penelitian ini mengambil 3 rumusan masalah yaitu: (1) Bagaimana mengembangkan media pembelajaran matematika interaktif berbasis pendidikan karakter menggunakan Adobe Flash CS3 untuk siswa SMP/MTs Kelas VIII pada materi teorema pythagoras? (2) Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran matematika interaktif berbasis pendidikan karakter menggunakan Adobe Flash CS3 untuk siswa SMP/MTs Kelas VIII pada materi teorema pythagoras? Sehingga mendapatkan hasil sebagai berikut : (1) Hasil penelitian menunjukkan kualitas media pembelajaran interaktif matematika termasuk dalam kategori sangat baik dan layak digunakan dengan presentase keidealan sebesar 99,63%. (2) Respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif, hal ini ditunjukkan dengan rata-rata presentase keseluruhan sebesar 71,07%.

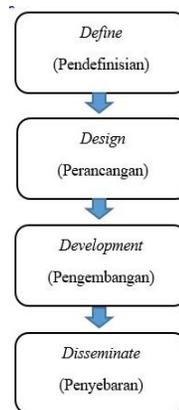
Persamaan dengan penelitian yang akan datang adalah sama-sama meneliti tentang pengembangan media pembelajaran berbasis flash sedangkan perbedaan dengan penelitian yang akan datang adalah pengembangan media terfokus pada pembelajaran matematika interaktif

berbasis pendidikan karakter menggunakan dan terfokus untuk siswa SMP/MTs Kelas VIII pada materi teorema pythagoras.

5. Penelitian Siti Nafsiyah dari Sekolah Tinggi Tahun 2010 yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Flash* pada mata pelajaran kelistrikan mesin dan konversi energi di SMK Muhammadiyah Prambanan. Penelitian ini mengkaji dua rumusan masalah yaitu: (1) Bagimanakah langkah pengembangan media pembelajaran berbasis *flash* pada mata pelajaran kelistrikan mesin dan konversi energi di SMK Muhammadiyah Prambanan.? (2) Bagimanakah tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *flash* pada mata pelajaran kelistrikan mesin dan konversi energy di SMK Muhammadiyah Prambanan?. Sehingga mendapatkan hasil sebagai berikut: (1) Langkah pengembangan media pembelajaran berbasis flash pada mata pelajaran Kelistrikan Mesin dan Konversi Energi melalui 10 tahapan langkah yaitu: a) Identifikasi potensi dan Masalah, b) Mengumpulkan Informasi, c) Desain Produk, d) Validasi Desain, e) Pembuatan Produk, f) Uji Coba Skala Kecil, g) Revisi Produk I, h) Uji Coba Skala Besar, i) Revisi Produk II dan j) Media berbasis flash siap digunakan. (2) Media yang layak digunakan untuk proses pembelajaran dengan rincian penilaian dari ahli materi memperoleh rerata skor 3,55 (sangat baik), ahli media memperoleh

rerata skor 3,59 (sangat baik), uji coba skala kecil 3,55 (sangat baik) dan uji coba skala besar memperoleh skor 3,09 (baik).³⁹

E. Kerangka Pikir



Gambar 2.5 Skema 4D Menurut Thiagarajan

Pengembangan media pembelajaran ini peneliti mengacu pada metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan Thiagarajan yang disebut 4-D. model pengembangan ini menggunakan 4 tahap yang terdiri dari pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), dan penyebaran (*dissemination*). Setelah melalui pengembangan kemudian masuk pada tahap analisis dan perhitungan untuk mengetahui sejauh mana penerapan media pembelajaran berdasarkan hasil belajar di kelas. Tahap berikutnya yakni mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran, setelah itu disimpulkan untuk mengetahui dari penggunaan

³⁹ Wisnu Hanuji, *Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Flash pada mata pelajaran kelistrikan mesin dan konversi energi di SMK Muhammadiyah Prambanan*. Universitas Negeri Jogjakarta. Skripsi, 2015

media dalam pembelajaran. Setelah disimpulkan dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran dapat dikatakan efektif untuk menunjang pembelajaran di kelas.