

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Teori Penggunaan Media**

Edgar Dale ialah tokoh paling berjasa didalam mengembangkan teknologi pembelajaran bersifat modern.<sup>22</sup> Teori Kerucut Pengalaman Edgar Dale termasuk salah satu teori yang diberlakukan sebagai acuan dasar didalam pemakaian media belajar. Krucut pengalaman Dale mengelompokkan media beralaskan pengalaman belajar secara langsung, berdasar pengalaman tersebut diperoleh melalui gambar, serta sesuatu yang memiliki sifat abstrak.<sup>23</sup> Pemerolehan belajar dimulai dari pengalaman secara langsung (kongkret, kenyataan lalu lewat benda tiruan, hingga kepada lambang verbal.<sup>24</sup> Dale memiliki dugaan bahwasannya hasil dari belajar lewat indra pandang berkisaran 75%, indera pendengaran memiliki kisaran 13%, serta indera lainnya kurang lebihnya 12%.<sup>25</sup> Sedangkan Bruner berpandangan, modus belajar memiliki 3 tingkatan, antara lain pengalaman secara langsung, pengalaman piktoral, serta pengalaman bersifat abstrak. Pengalaman secara langsung perihal menjalankan sesuatu. Pada tingkat kedua yaitu piktoral atau gambaran adalah mempelajari sesuatu melalui gambar-gambar. Selanjutnya, pada tingkat abstrak atau symbol adalah mencocokkan diantara apa yang sudah dibaca dengan sesuatu yang telah dikerjakan. Ke-3 pengalaman inilah saling

---

<sup>22</sup> Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 11.

<sup>23</sup> Muallimul Huda, "Pembelajaran Berbasis Multimedia dan Pembelajaran Konvensional", *Jurnal Penelitian*, Vol. 10 No. 1, Februari 2016, 134.

<sup>24</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), 10.

<sup>25</sup> *Ibid.*, 9.

berinteraksi berhitung mendapatkan pengalaman (ketrampilan, pengetahuan, maupun sikap) modern.<sup>26</sup> Levie & Levie melakukan ringkasan sejumlah hasil penelitian mengenai belajar lewat rangsangan gambar serta stimulus kata memberikan kesimpulan bahwasannya stimulus gambar memberikan efek lebih baik terhadap hasil belajar sebagaimana sejumlah tugas misalnya mengingat, mengetahui berbagai tanda, menilik kembali, dan menghubungkan fakta serta rancangan. Hal ini merupakan dukungan untuk konsep *dual coding hypothesis* yang dikemukakan oleh Allan Paivio. Konsep tersebut mengungkapkan manusia memiliki 2 sistem ingatan, 1 untuk mengingat symbol verbal dan satu lagi untuk mengingat visual. Belajar menggunakan indera ganda berdasarkan konsep diatas akan membuat siswa banyak belajar jika materi hanya diberikan dalam bentuk rangsangan pandangan ataupun stimulus pendengaranr saja<sup>27</sup>

## **B. Media Pembelajaran**

### 1. Pengertian media pembelajaran

Secara harfiah media mempunyai arti “perantara” atau “pengantar”. *Association for Education and Communication Technology* (AECT) menjelaskan lebih lanjut tentang media ialah beberapa sistem yang dipakai suatu proses menyalurkan informasi. Sedangkan *Education Association* (NEA) menjelaskan media merupakan benda yang bisa dilihat, dimanipulasikan, didengar, dibaca ataupun diungkapkan beserta instrumen yang difungsikan dengan baik ketika proses belajar mengajar, serta

---

<sup>26</sup> Cecep Kustandi da Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran Manual dan Digital* (Bogor: Ghali Indonsia, 2013), 10.

<sup>27</sup> Azhar, *Media...*, 8-9.

memiliki pengaruh terhadap tingkat efektifitas dalam program instructional.<sup>28</sup>

Oemar Hamalik mendeskripsikan cirri khas media pembelajaran sebagai berikut:<sup>29</sup>

- a. Arti dari media pembelajaran identik dengan keperagaan yang berasal dari kata "raga" bermakna suatu benda yang dapat dilihat, diraba, didengar, serta bisa diamati lewat pancaindera kita.
- b. Media ditekankan pada suatu benda atau sejumlah hal yang bisa dilihat maupun didengar.
- c. Media pembelajaran memiliki tujuan untuk memudahkan kontak ataupun komunikasi didalam pembelajaran yang terjadi antara guru dengan siswa.
- d. Media pembelajaran sebagai alat atau cara yang dipergunakan untuk membantu belajar mengajar, baik di dalam kelas maupun di luar kelas.
- e. Media mempunyai kandungan akan unsur; sebagai alat dan sebagai teknik, dimana dua unsur tersebut memiliki kaitan erat dengan metode mengajar yang digunakan.

Kesimpulan dari pemaparan diatas bahwa media pembelajaran ialah alat memiliki fungsi membantu guru dalam sebuah pembelajaran baik di dalam maupun diluar kelas agar pembelajaran berjalan dengan optimal.

---

<sup>28</sup> Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002),11.

<sup>29</sup> Oemar Hamalik, *Media Pendidikan* (Bandung: PT Citra Aditya bakti, 1994), 11-12.

## 2. Pemilihan media pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran seharusnya dilakukan berdasarkan prinsip-prinsip pemilihan media pembelajaran sehingga media pembelajaran yang digunakan nantinya akan sesuai dengan tujuan dari pembelajaran tersebut. Menurut Sanjaya, terdapat enam prinsip dalam memilih media pembelajaran yaitu:<sup>30</sup>

- a. Penggunaan media harus berdasar dari segi kepentingan siswa, bukan kepentingan guru.
- b. Media seharusnya memiliki kesesuaian dan ditujukan untuk mencapai tujuan akan pembelajaran.
- c. Media yang dipakai harus memiliki kesesuaian dengan materi pembelajaran.
- d. Media seharusnya dapat disesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan kondisi siswa.
- e. Media yang dipakai harus memiliki tingkat efektivitas dan efisiensi yang baik.
- f. Media yang dipakai harus disesuaikan terhadap kemampuan dari guru untuk menggunakan media tersebut.

## 3. Fungsi Media Pembelajaran

Mulanya media memiliki fungsi untuk menjadi alat bantu saja dalam proses pembelajaran mempunyai rupa sarana visual yang dapat meningkatkan kemampuan penyerapan anak terhadap materi

---

<sup>30</sup> W Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2012), 75-76.

pembelajaran.<sup>31</sup> Pada tahap selanjutnya, media mempunyai peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran yaitu sebagai komponen yang dimuati pesan pembelajaran. Menurut Degeng dalam Ali Mudhofir dan Evi Fatimatur Rusydiyah menjelaskan bahwa secara lebih luas fungsi dari media sebagai berikut: (1) menghindari terjadi verbalisme ketika pembelajaran berlangsung, (2) menumbuhkan minat serta motivasi untuk mengikuti pelajaran, (3) memunculkan rasa penasaran peserta didik, (4) pemberian rangsangan untuk belajar (5) membuat aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, (6) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan ukuran, mengaktifkan.<sup>32</sup>

#### 4. Tujuan dan manfaat media pembelajaran

Dikutip dari Sanaky, ada beberapa tujuan dan manfaat media pembelajaran yaitu:<sup>33</sup>

##### a. Tujuan media pembelajaran

- 1) Memudahkan pembelajaran yang ada di kelas.
- 2) Meningkatkan efisiensi pembelajaran yang berlangsung.
- 3) Menjaga keterkaitan antara materi dengan tujuan belajar.
- 4) Membantu konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran.

##### b. Manfaat media pembelajaran

- 1) Memberikan petunjuk, arahan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 2) Memudahkan kendali guru terhadap materi pembelajaran.

<sup>31</sup> Asnawir dan Basyaruddin, *Media Pembelajaran...*, 20-21.

<sup>32</sup> Ali dan Evi, *Desain Pembelajaran...*, 128

<sup>33</sup> H Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif* (Yogyakarta, Kaukaba Dipantara, 2013), 5.

- 3) Meningkatkan variasi gaya dalam pembelajaran
- 4) Meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 5) Memudahkan siswa untuk belajar.

### **C. Ketrampilan**

Menurut Rebbel dalam Tohirin, ketrampilan merupakan suatu kemampuan untuk melakukan perilaku yang bersifat kompleks dan sistematis secara mulus dan sesuai dengan keadaan guna menacapai hasil tertentu.<sup>34</sup> Jadi, keterampilan adalah kecakapan dalam melakukan suatu kegiatan yang berhubungan dengan fisik jasmaniah yang lazimnya tampak seperti menghafal, menulis, mengetik, dan sebagainya.

### **D. Menghafal Surat-surat Pendek**

Kata hafalan berasal dari “Al-hafiz” yaitu *hafiza – yuhfazu – hifzan*, yang mempunyai makna menjaga, memelihara, menghafal yang merupakan lawan kata dari lupa.<sup>35</sup> Dalam KBBI menghafal merupakan usaha untuk mengingat tanpa melihat buku atau catatan.<sup>36</sup> Sedangkan menghafal merupakan bagian atau bentuk dari suatu proses mengingat secara efektif.<sup>37</sup>

Menghafal berarti menjaga, memelihara, menghafalkan. Menghafal berasal dari kata dasar “hafal” yang mempunyai arti telah meresap ke dalam ingatan atau dapat mengucapkan suatu hal di luar kepala tanpa melihat buku atau catatan lain.

---

<sup>34</sup> Tohirin, *Psikologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), 95.

<sup>35</sup> Muhammad Yunus, *Kamus Arab-Indonesia* (Jakarta: Hirdakarya Agung, 1989), 105.

<sup>36</sup> Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), 381.

<sup>37</sup> Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung: Alfa Beta, 2003), 128.

Dapat disimpulkan menghafal ialah usaha untuk menyerap ke dalam pikiran sehingga selalu ingat tanpa melihat buku ataupun catatan.<sup>38</sup>

Jika ditinjau dari aspek psikologi, menghafal mempunyai kesamaan pada proses mengingat (memori). Ingatan seseorang memiliki fungsi untuk memproses berbagai informasi yang telah diperoleh setiap waktu. Secara sederhana kerja memori setidaknya akan melewati 3 tahapan berupa perekaman, penyimpanan, serta pemanggilan. Perekaman diartikan proses penerimaan informasi lewat reseptor indra beserta sirkuit saraf internal. Penyimpanan, dimaksud menentukan waktu informasi tersebut berada didalam penyimpanan. Penyimpanan memiliki sifat aktif ataupun pasif, dikatakan aktif apabila kita mendapatkan tambahan informasi, dan dikatakan pasif jika tidak ada penambahan informasi. Tahapan pemanggilan, dalam bahasa sehari-hari mengingat kembali apa yang pernah disimpan dalam memori.<sup>39</sup>

Jadi, menghafal surat-surat pendek adalah suatu usaha untuk meresapkan bacaan surat-surat pendek kedalam pikiran agar selalu diingat tanpa melihat buku atau catatan. Dalam menghafalkan surat-surat pendek dibutuhkan konsentrasi karena selain menghafalkan bacaan juga harus mengucapkan tajwid dengan benar karena apabila salah pengucapannya makna dari ayat juga akan berbeda dan hal tersebut tidak boleh terjadi.

Dalam proses menghafal Quran biasanya seorang akan mengalami beberapa kesulitan dapat menjadi penyebab kesulitan untuk menghafal ayat-ayat al-Qur'an

---

<sup>38</sup>Tim Penyusun Kamus, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2008), 473.

<sup>39</sup>Jalaludin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2005), 79.

dalam ingatannya. Adapun hambatan yang menyebabkan sulitnya dalam menghafal Quran adalah: <sup>40</sup>

1. Tidak memahami ilmu tentang *makharijul* huruf dan tajwid
2. Tidak sabar dan tidak telaten
3. Tidak bersungguh-sungguh
4. Tidak berusaha untuk menghindari dan menjauhi maksiat
5. Tidak berdoa
6. Berganti-ganti *mushaf* Quran

Banyak metode yang bisa dikembangkan untuk berusaha mendapatkan alternatif terbaik dalam menghafal Quran. Hal ini penting dilakukan dalam rangka memberikan sumbangsih kepada para *hafidz* untuk mengurangi kesulitan menghafal Quran.

Setidaknya ada 5 metode yang dapat diaplikasikan dalam menghafalkan Quran, yaitu:

1. Metode *Wahdah*

Metode ini menggunakan cara menghafal yakni dengan satu persatu ayat-ayat yang hendak dihafalkan. Untuk permulaan hafalan, setiap ayat dibaca sebanyak sepuluh kali atau lebih hingga mampu membentuk pola atau bayangan dalam pikirannya. Setelah benar-benar hafal bisa dilanjutkan pada baris ayat berikutnya.

---

<sup>40</sup> Misbahul Munir, *Ilmu dan Seni Qira'atil Qur'an*, Pedoman Bagi Qari-qari'ah Hafidh-hafidhoh dan Hakim dalam MTQ (Semarang: Binawan, 2005), 113-122.



## 2. Metode *Kitabah*

*Kitabah* mempunyai arti menulis. Metode ini penghafal harus menulis terlebih dahulu ayat-ayat yang akan dihafalkan pada kertas atau media semacamnya. Kemudian ayat tersebut dibaca hingga benar dan lancar bacaannya. Cara menghafalnya dapat melalui metode wahdah yang tertera di atas atau dengan berkali-kali menuliskannya sambil membaca dan menghafalkannya dalam hati.

## 3. Metode *Sima'i*

*Sima'i* artinya mendengar. Yaitu mendengarkan suatu bacaan untuk dihafalkan. Metode ini tepat diaplikasikan pada para penghafal penyandang tuna netra atau anak-anak kecil yang belum mengenal baca tulis Quran.

## 4. Metode Gabungan

Metode ini merupakan metode yang digabungkan antara dua metode yaitu metode wahdah dan metode kitabah. Maksudnya menghafal ayat-ayat hingga sepenuhnya hafal, selanjutnya menulis ayat tersebut. jika penghafal mampu memproduksi kembali ayat-ayat yang dihafalkan tersebut dalam bentuk tulisan maka penghafal bisa melanjutkan ayat seterusnya.

## 5. Metode *Jama'*

Metode ini menggunakan cara menghafal yang dilakukan dengan cara kolektif, maksudnya ayat-ayat yang ingin dihafalkan dibaca secara kolektif atau bersama yang dipimpin oleh instruktur. Instruktur membacakan satu atau beberapa ayat, yang kemudian akan ditirukan oleh penghafal secara bersama-sama.<sup>41</sup>

---

<sup>41</sup>Ilham Agus Sugianto, *Kiat Praktis Menghafal al-Qur'an* (Bandung: Mujahid Press, 2004), 54.

### **E. Kartu Domino Modifikasi Untuk Pembelajaran Al-Qur'an Hadis**

Menurut KBBI kartu domino diartikan sebuah permainan dengan 28 kartu yang bermata atau bertitik.<sup>42</sup> Masing-masing kartu dibagi menjadi 2 bidang, tiap bidang berisi 0-6 titik. Permainan ini biasanya dimainkan oleh 4 orang tetapi juga dapat dimainkan lebih dari 4 orang. Cara bermain domino ini adalah dengan meletakkan kartu yang bernilai paling kecil terlebih dahulu, lalu diikuti oleh pemain lain dengan menyambung kartu dengan nilai yang berbsesuaian sehingga membentuk pola bersambung.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengembangkan sebuah media permainan kartu domino yang sudah dimodifikasi sesuai dengan pembelajaran Al-Qur'an Hadis yang akan diterapkan. Media kartu domino modifikasi ini mempunyai kelebihan dengan sifat praktis sehingga bisa dipergunakan kapan saja dan dimana saja serta tidak rumit untuk memainkannya. Namun media ini memiliki kekurangan tidak tahan lama, dikarenakan terbuat dari kertas. Tetapi kekurangan tersebut dapat diminimalisir dengan mencetak kartu tersebut dengan bahan yang lebih tahan lama agar dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama.

---

<sup>42</sup> Depdiknas, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2008),. 339.