

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Penelitian Dan Pengembangan

a) Pengertian Penelitian dan Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya R&D (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut¹³. Metode penelitian ini telah banyak digunakan pada bidang-bidang ilmu alam dan teknik. Hampir semua produk teknologi, seperti alat-alat elektronik, kendaraan bermotor pesawat terbang, kapal laut, senjata, obat-obatan rumah tangga yang modern diproduksi dan dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan. Namun demikian metode penelitian dan pengembangan pengembangan bisa juga digunakan dalam digunakan dalam bidang ilmu-ilmu sosial seperti psikologi, sosiologi, pendidikan, manajemen, dan lain-lain.

¹³ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung : alfabeta, 2015). 407-408.

Metode penelitian dan pengembangan R&D (*Research and Development*) ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut¹⁴. Menurut Creswell mengemukakan “*literature review is a written summary of journal articles, books and other documents that describes the past and current state of informational, organizational literature into topics and documents of need for a proposed study*”. Yang berarti bahwa kegiatan tinjauan pustaka adalah aktivitas menulis kesimpulan yang tertuang dalam jurnal, buku ataupun dokumen lain. Tentunya dokumen yang dirangkum merupakan dokumen yang relevan dengan kegiatan studi yang akan dilakukan¹⁵.

Dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan itu suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan atau memperbarui produk-produk yang valid dan efektif untuk digunakan dalam pendidikan. Ada beberapa metode yang dapat digunakan dalam pengembangan yaitu metode deskriptif, metode evaluative dan metode eksperimental.

¹⁴ sugiyono, *metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif (R&D)*, Alfabeta (bandung : Alfabeta, 2016) hlm 297.

¹⁵ Creswell; J. W, *Research Design: Qualitative; Quantitative and Mixed Methods Approaches; 4 Edition*, Sage (London, 2014). 32

b) Ruang Lingkup Penelitian Dan Pengembangan

Richey dan Kelin menyatakan bahwa ruang lingkup penelitian dan pengembangan adalah:

1. *The study of the process and impact of specific design and development effort.* Penelitian tentang proses dan dampak dari produk yang dihasilkan dari perencanaan dan penelitian pengembangan.
2. *The study of design and development process as whole, or of particular process component.* Penelitian tentang perancangan (desain) dan proses pengembangan secara keseluruhan, atau komponen dari sebagai proses.¹⁶

c) Langkah-Langkah Penelitian Pengembangan

1. Borg and Gall

Menggunakan 10 langkah dalam R&D yang dikembangkan oleh *staff teacher education program at for west laboratory for educational research and development* dalam mini courses yang bertujuan meningkatkan ketrampilan guru pada kelas spesifik. Keseluruhan langkah-langkah penelitian dari pengembangan R&D menurut Borg and Gall yaitu sebagai berikut:

- a. *Research and Informastion Collecting* (potensi dan masalah)
- b. *Palnning* (Pengumpulan data).
- c. *Develop Preliminary Form a Product* (desain produk).

¹⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*. Hlm 31

- d. *Preliminary Field Testing* (validasi desain).
- e. *Main Product Revision* (revisi desain).
- f. *Main Field Testing* (uji coba produk).
- g. *Operational Product Revision* (revisi produk)
- h. *Operational Field Testing* (uji coba pemakaian).
- i. *Final Product Revision* (Revisi Produk).
- j. *Dissemination And Implemenation* (produk masal).

2. Thiagarajan

Thiagarajan mengemukakan bahwa, langkah-langkah penelitian dan pengembangan disingkat dengan 4D, yang merupakan kepanjangan dari *Define, design, development and dissemination*.

3. Robert Maribe Branch

Dalam hal ini Robert Maribe Branch mengembangkan instructional design (design pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*.

4. Richey And Klien

Richey and klien mengemukakan bahwa menyatakan dari perancangan dan penelitian pengembangan bersifat analisis dari awal sampai akhir, yang meliputi perancangan, produk, dan evaluasi.

5. Dick And Carey

Model Dick and Carey serupa dengan model Borg and Gall ditahap awal perkembangannya dimulai dengan “*assessment*” bukan “*research*” cakupan “*assessment*” lebih sempit dibandingkan dengan “*research*”.¹⁷

2. Media Pembelajaran

A. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu *mediu* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam poses pembelajaran media seringkali diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografi, atau alat elektronik yang berfungsi untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Secara sederhana media pembelajaran adalah suatu sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seorang komunikator kepada komunikan¹⁸. Dapat diartikan bahwa media pembelajaran untuk menyalurkan sebuah pesan serta dapat mendorong cara berfikir siswa, persaan, perhatian dan kemampuan dalam pembelajaran sehingga secara tidak langsung membuat proses pembelajaran belajar secara efektif.

Menurut Richard E. Mayer bahwa Multimedia merupakan presentase materi dengan mengguankan beberapa kata-kata (verbal

¹⁷ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*. 39

¹⁸ S. Purwono, J., Yutmini, S., & Anita, “Penggunaan Media Audio- Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan”, *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, (Vol 2, No. 2, 2014). 128.

from) dan juga gambar-gambar (pictorial from).¹⁹ Ricahrd E. Mayer menyatakan bahwa yang dirancang dengan tata cara pikiran manusia bekerja akan lebih mungkin pembelajaran menjadi lebih bermakna dibandingkan dengan pesan multimedia yang tidak rancang dengan mengikuti cara kerja pikiran manusia. Oleh karena itu Ricard E. Mayer menawarkan lima tahap dalam merancang pesan multimedia yaitu:

- a) Memilih kata-kata yang relevan dari teks dan narasi yang tersaji
- b) Memilih gambar-gambar yang relevan dari ilustrasi yang tersaji
- c) Mengatur kata-kata yang terpilih kedalam representasi verbal yang koheran
- d) Mentatur gambar-gambar yang tersaji kedalam representase visual yang koheran (keterhubungan) dan
- e) Memadu padankan representase visual secara koheran (keterhubungan).

Untuk memperoleh multimedia yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dan memiliki kualitas tampilan yang baik maka desain pesan multimedia perlu dipadupadankan dengan prinsip-prinsip desain multimedia. Tujuan dari prinsip desain multimedia tersebut adalah untuk dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan belajar siswa. Prinsip-prinsip tersebut telah terbukti melalui penelitian oleh

¹⁹ Ricahrd E. Mayer, *Multiamedia, Prinsip-prinsip dan Aplikasi* (Bogor : Pustaka Pelajar, 2009). 93

Ricard E. Mayer dengan menggunakan tes retensi (meningat) dan tes transfer (memhami).

Selanjutnya menurut Gerlach dan Ely bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku, teks, lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali visual atau verbal.²⁰

Hal ini juga didukung oleh pendapat Rossi dan Bridle bahwa media pembelajaran yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, Koran majalah dan sebagainya. Jadi seluruh bahan dapat digunakan dalam media pembelajaran.

Menurut Gagne media pembelajaran ialah sebagai komponen yang ada pada lingkungan siswa yang dapat merangsang belajar.²¹

Sedangkan menurut Setiadarma berdasarkan perkembangan teknologi media dapat dikelompokkan kedalam empat kelompok yaitu :

a). Media hasil teknologi cetak

Teknologi cetak ialah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses pencetakan mekanis atau fotografi.

²⁰ Azar Arsyad. *Media Pembelajaran*. (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada). 03

²¹ Wina Wijaya, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta : Kencana, 2014). 58

Kelompok media hasil teknologi cetak meliputi teks, grafik, photo atau representasi fotografik dan reproduksi.

b). Media hasil teknologi audio visual

Teknologi audio visual cara menghasilkan atau menyampaikn materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio visual.

c). Media hasil teknologi computer

Teknologi berbasis computer merupakan cara menghasilkan dan menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis microprocessor.²² Disimpulkan bahwa multimedia yaitu bentuk media pembelajaran yang efektif dan efisien dengan menggunakan computer yang mana untuk menggabungkan serta menyajikan teks, suara, gambar, grafik, animasi, dan video, dengan tujuan untuk menjain komunikasi anatar guru dan peserta didik secara interaktif dalam mengkontruksi pengetahuan. Selain itu media pembelajaran itu dapat membantu untuk belajar lebih baik lagi dari kata-kata dan gambar-gambar dari pada kata-kata saja. Dalam prinsip ini kata dan gambar adalah satu sisi yang berbeda untuk merepresentasikan pengetahuan. Di satu sisi bahasa adalah salah satu perangkat kongnitif terpenting yang pernah diciptakan oleh manusia. Dengan menggunakan gambar-gambar kita bisa menggambarkan materi yang lebih menarik dalam bentuk naluriah

²² Setiadarma Wayan, *Produksi Media Pembelajaran* (Surabaya : Unesa University Press., 2006). 21-23

dan lebih dekat dengan pengalaman indrawi kita. Meskipun materi sama tetapi bisa dideskripsikan dengan kata-kata dan gambar yang berbeda-beda sehingga hasil representasi verbal dan presentase pictorial mungkin justru saling melengkapi satu sama lain. Karena secara khusus siswa diharapkan dapat membangun *representasi verbal* dan *representasi pictorial*. Hal ini bisa meningkatkan kesempatan mereka untuk menghasilkan koneksi dari keduanya sehingga mendapatkan hasil belajar yang memuaskan.

Sehingga media sangat bermanfaat untuk membantu dalam pembelajaran. Dengan media siswa bisa lebih memahami dan tidak bosan terhadap metode ataupun penyampaian saat pembelajaran berlangsung.

B. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi sebagai berikut :

- 1). Fungsi komunikatif. Media pembelajaran dapat digunakan untuk mempermudah komunikasi antara penyampaian pesan dan penerima pesan yang disampaikan.
- 2). Fungsi motivasi. Kita bayangkan dalam pembelajaran yang hanya menggunakan suara melalui ceramah, bukan hanya menimbulkan kebosanan pada diri siswa sebagai penerima pesan tetapi dapat mengganggu suasana belajar. Dengan hal ini pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja tetapi

juga memudahkan siswa mempelajari pelajaran sehingga dapat meningkatkan siswa untuk belajarr.

- 3). Fungsi kebermanaknaan. Dalam pembelajaran bermakna itu pembelajaran bukan hanya dapat meningkatkan penambahan informasi berupa data meningkatkan penambah informasi berupa data dan fakta sebagai pengembangan aspek rendah, akan tetappi dapat meningkatkan kemampuan dari asmpek yang tinggi.
- 4). Fungsi penyamaan persepsi. Diharapkan menyamakan persepsi setiap siswa, sehingga siswa memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang sudah disediakan.
- 5). Fungsi individualitas. Dapat berfungsi untuk melayani kebutuhn setiap individu yang memiliki minat gaya belajar yang berbeda.

C. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran secara umum ialah untuk memperlancar proses interaksi antara guru dengan peserta didik. Media pemelajaran bermanfaat untuk pelajar dan peserta didik, sebagai berikut :

- 1). Proses belajar dan megajar lebih menarik
- 2). Kualitas belajar mengajar dapat ditingkatkan
- 3). Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif
- 4). Waktu pembelajaran lebih efisien.²³

²³ Abdul Istiqlal, "Manfaat Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Dan Mengajar Mahasiswa diPerguruan Tinggi," *Jurnal Kepemimpinan Dan Pengurusan Sekolah*, 3.2 (2018), 142.

Menurut Encyclopedia Of Education Research merincikan manfaat media pendidikan berikut:

- 1). Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berikut, oleh karena itu mengurangi vertikalisme.
- 2). Memperbesar perhatian siswa.
- 3). Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar.
- 4). Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha dikalangan siswa.
- 5). Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup.
- 6). Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- 7). Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.²⁴

D. Prinsip-prinsip Penggunaan Media Pembelajaran

Terdapat sejumlah prinsip yang harus diperhatikan dalam penggunaan media pada komunikasi pembelajaran. Prinsip-prinsip tersebut sebagai berikut:

²⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2013). Hlm 29

- 1). Media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran.
- 2). Media yang digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan mencapai tujuan pembelajaran/
- 3). Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran
- 4). Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan dan kondisi siswa.
- 5). Media yang digunakan harus memperhatikan efektifitas dan efisien.
- 6). Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.²⁵

3. Media Audio Visual

A. Pengertian Audio Visual

Audio visual adalah media yang mempunyai unsur kombinasi antara audio dan audio visual, suara atau gambar yang bisa dilihat. Misalnya menggunakan rekaman, video, slide, suara dan sebagainya.²⁶

Menurut Azar Arsyad audio visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin elektronik dan elektronik untuk menyampaikan pesan-pesan audio dan visual.²⁷

²⁵ Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, Jakarta : Kencana. 75

²⁶ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta : Kencana. 2010). 172

²⁷ Azar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2013. 89.

Menurut Mathew bahwa audio visual sebagai metode pengajaran mampu meningkatkan pemikiran dan meningkatkan lingkungan belajar di kelas²⁸. Menggunakan media audio visual ini dapat memberikan pelajaran yang bervariasi dan tidak monoton sehingga siswa dapat mengembangkan dan meningkatkan pemahaman pembelajaran secara mandiri. Jadi media seperti ini mempunyai kemampuan yang baik karena meliputi suara dan gambar, seperti film, ada suara dan gambar yang ditampilkannya. Audio visual juga menjadi media komunikasi yang mengacu pada panca indra dari segi pendengaran dan penglihatan sehingga dapat menyampaikan pesan dengan mudah dan mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Menurut Redi Bertz, sebagaimana dikutip oleh Asnawir dan M. Basyrudin Usman, bahwa media audio visual mempunyai tingkat efektifitas yang cukup tinggi menurut riset, rata-rata diatas 60% sampai 80% pengajaran melalui audio visual jelas becirikan pemakaian perangkat keras selama proses pembelajaran, seperti mesin proyektor film, televise, tape recorder dan proyektor visual yang lebar.²⁹ Jadi media ini menggunakan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung pada pemahaman kata symbol-simbol yang serupa.

²⁸Friska Dwi Yusantika, Imam Suyitno, dan Furaidah, "Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV," *Jurnal Pendidikan*, (Volume 3, No. 2, 2018). Hlm. 252.

²⁹ Azar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada, 2013). 30

Media audio visual , yaitu gabungan anantara media audio dengan media visual. Pengertian AVA (*Audio Visual Aids*) : alat bantu yang mengkomunikasikan antara sura dan gambar. Media ini dibagi dalam :

- a) Audio visual murni yaitu baik unsur suara maupun unsutr gambar berasal dari satu sumber seperti video kaset.
- b) Audio visual berasal dari sumber yang berbbeda. Mislanya, film bingkai suara yang gambarnya bersal dari *slide proyektor* dan unsur suaranya berasal dari *tape recorder*.

Proses pemelajaran akan menjadi semakin lengkap dan optimal dalam penyajian bahan ajar kepada siswa, selain itu media juag dapat menggantikan peran tugas guru. Dalam hal ini, guttu tidak selalu berperan sebagai penyaji materi tetapi penyaji materi dapat diganti oleh media audio visual, sehingga tetap peran guru daoat digantikan olehmenjadi fasilitator belajar. Meskipun media audio visual dapat menggantikan peran dan tugas seorang guru tetapi guru masih faktor utama dlam penyamaoaian materi pembelajara kepada siswa dan tidak ada alat yang dpaat menggantikan peran guru.

Contoh media audio visual diantaranya program *Compact Dist* (CD) interaktif pendidikan, televise, power point dan computer.

- a) Media audio visual diam yaitu media yang menghasilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara (*Sound Slides*), film gerak yang rangkai suara dan cetak suara.

- b) Media audio visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak seperti film suara dan video-video.³⁰

Jadi media audio visual bersifat pasif, yang mempunyai jenis yaitu audio visual diam yang ditampilkan melalui sound slides, cetka suara serta film rangkai suara. Cara menghasilkan teknologi menggunakan mesin elektronik yang berfungsi untuk menyajikan pesan audio dan visual.

B. Fungsi dan Manfaat Media Audio Visual

Fungsi media audio visual yaitu menarik perhatian siswa lebih besar menjaga tetap relevan antara materi dengan tujuan belajar, memberikan pengalaman lebih.

Menurut Levied dan Lentz ada empat fungsi media pengajaran, antara lain yaitu:

1. Fungsi Atensi

Media audio visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkomunikasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna audio visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.

2. Fungsi Afektif

Media audio visual dapat dilihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau

³⁰ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta : Rineka Cipta, 2010). 141

lambang visual dapat meningkatkan sikap siswa, misalnya informasi yang menyangkut masalah emosi dan ras.

3. Fungsi Kognitif

Media audio visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambing visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingatkan informasi atau pesan yang terkembang dalam gambar.

4. Fungsi Kompensatoris

Media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media audio visual yang memberikan konteks untuk memahami teks, membantusiswa yang lemah dalam membaca untuk menyusun informasi dalam teks dan mengingatknya kembali selain itu juga untuk mengkomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau secara lisan.

Sedangkan menurut para ahli dalam bidang audio visual mengatakan bahwa telah membuktikan alat-alat audio visual tersebut jelas mempunyai nilai yang berharga dalam bidang pendidikan, antara lain:

1. Dapat mempermudah orang yang menyampaikan dan mempermudah dalam menerima pelajaran atau informasi serta dapat menghindarkan salah pemahaman.

2. Dapat mendorong untuk mengetahui lebih banyak tentang hal-hal yang berkaitan dengan materi yang telah disampaikan oleh pendidik.

Media audio visual dapat membantu dalam pembelajaran berlangsung dan dapat digunakan dengan baik. Manfaat media audio visual yaitu dapat memberikan suatu informasi mengenai hal-hal yang belum dipahami oleh siswa, memerikan arahan atau bimbingan kepada siswa. Ada beberapa manfaat anatara lain yaitu:

- 1) Membantu mmeberikan konsep pertama atau kesan yan benar.
- 2) Mendorong minat belakjar siswa
- 3) Meningkatkan penegrtian yang lebih baik.
- 4) Melengkapi sumber belajar yang lain
- 5) Menambah variasi metode belajar.
- 6) Meningkatkan keinginan untuk belajar
- 7) Cenderung mengurangu ucapan dan pengulangan kata yang kurang perlu.

Dapat disimpulkan bahawasannya sekarang banyak sekali yang ingin menggunakan alat-alat audio visual karena dianggap sebagai salah satu media yang mampu memenuhi kebutuhan pengajaran diera modern seperti sekarang ini teutaa pada alat-alat audio visual yang dapat memberikan dorongan dan motivasi serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

C. Ciri-Ciri Media Audio Visual

Menurut Gerlach dan Ely dalam hambani, ada tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakauakn oleh media yang mungkin guru tidka mampu (luring efisien) melakukannya. Berikut anataro lain:³¹

1) Ciri Fiksafit (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan tetang kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan dan merekomendasikan suatu peristiwa atau objek dapat didisusun kembali dengan media seperti fotografi, video, audio dan film.

2). Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

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

3).Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributive mrifa memungkinkan sesuatu obyek atau kejadiian ditransportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadiian tersebut dapat disajikan kepada sejumlah siswa dengan

³¹ Suprijanto, *Pendidikan Orang Dewasa dari Teori Hingga Aplikasi* (Jakarta : Bumi Aksara, 2007). Hlm 11-14

stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu.³²

D. Tahapan Penggunaan Media Audi Visual

Guru mempersiapkan media sebelum pembelajaran dimulai dan menetapkan media yang di tentukan agar mencapai tujuan yang di harapkan, memilih media patut di pertimbangkan dan menyesuaikan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik. Media yang sudah ditentukan dapat digunakan secara efektif dan efisien perlu menempuh langkah-langkah secara sistematis. Ada tida langkah-langkah yang dapat dilakukan yaitu:

1) Perisipan

kegiatan mengajar dengan menggunakan media pembelajaran. Langkah-langkah yang harus diperisiapkan antara lain: membuat rencana pelaksanaan pembelajaran seperti ketika akan mengajar, dalam menempatkan pelaksanaan pembelajaran yang akan digunakan, memeprlajari buku petunjuk atau bahan yang telah disediakan, menyiapkan dan mengatur peralatan-peralatan yang akan digunakan agar dapat dilaksanakn dengan sebaikmungkin sehingga peserta didik dapat mendengar dan menyaksikan dengan baik.

³² Suprijanto. 173

2) Pelaksanaan penyajian

Tenaga pengajaran pada saat melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran perlu mempertimbangkan seperti: yakin bahawa semua media dan peralatan telah siap untuk digunakan. Jelaskan apa tujuan yang akan dicapai, jelaskan lebih dahulu apa yang harus dilakukan oleh peserta didik selama proses pembelajaran, hindari hal-hal yang dapat mengganggu peserta didik.

3) Tindak lanjut

Dalam tahap ini dapat dilakukan untuk memuaskan pemahaman peserta didik tentang materi yang telah disampaikan dengan menggunakan media. Disamping itu kegiatan yang dimaksud untuk mengukur efektivitas pembelajaran yang telah dilakukan seperti, diskuis, eksperimen, observasi, latihan dan tes.

E. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran

1) Kelebihan media audio visual

Adapun kelemahan media audio visual dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. perpaduan teks dan gambar dalam halaman cetak dapat menambah daya tarik, serta dapat meningkatkan pemahaman siswa.

- b. Baik untuk semua siswa karena dapat mendengar dan melihat.
 - c. Bisa menampilkan gambar, grafik, diagram ataupun cerita.
 - d. Bisa diperlambat dan diulang.
 - e. Dapat dipergunakan lebih dari satu orang.
 - f. Variatif karena jenisnya yang beragam, guru dapat menggunakan beragam film animasi 3D, 4D, documenter dan lain-lainnya. Dengan ini dapat menciptakan berbagai variatif agar siswa tidak bosan ketika pembelajaran berlangsung.
2. kekurangan media audio visual dalam pembelajaran:
- a). Film dan video yang tersedia kurang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan belajar yang digunakan kecuali film dan video itu dirancang dan diproduksi khusus untuk kebutuhan individu.
 - b). Film dan video umumnya memerlukan biaya yang mahal dan waktu yang cukup banyak.
 - c). Siswa tidak bisa melihat secara cepat bagian-bagian yang sudah tayng atau terlewat.
 - d). Meggunakan video harus memerlukan dua unit alat, yaitu VCD/DVD, proyektor dan monitor TV.
 - e). Tidak mudah dibawa kemana-mana, beberpa media audio visual yang memilki ukuran besar, cukup menyulitkan untuk dibawa. Begitupun untuk penyajiannya harus membutuhkan peralatan yang cukup banyak.

- f) Membutuhkan listrik untuk pembelajaran media audio visual ketika diputar atau ditayangkan.

Untuk memanfaatkan teknologi pendidikan diperlukan ketrampilan dari pendidik serta sikap positif terdapa perkembangan teknologi pendidikan³³. Sejak dulu kemajuan pengetahuan dan teknologi telah mempengaruhi pendidikan namun pengaruh tersebut ssemakin pesat sejak era 190-an setiap alat mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing, namun semua itu dapat mempermudah untuk menyampaikan pesan atau informasi sehingga lebih mudah difahami oleh peserta didik.

4. Tinjauan Hasil belajar

A. Pengertian Hasil Belajar.

Hasil belajar dadri segi bahasa terdiri dari kata “hasil” dan “belajar” dalam KBBI hasil memiliki beberpa arti: 1) Sesuatu Yang diadakan oleh usaha, 2) Pendapatan; Peroleh; buah. Sedangkan belajar adalah perubahan tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.³⁴

Secara umum Abdurrahman menjelaskan bhawa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan

³³ Nasution, *Teknologi Pendidikan* (Jakarta : Bumi Aksara, 2005). 113

³⁴ *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta : Pusat Bahasa, Pusat Dapertemen Pendidikan Nasional Indonesia, 2014). 121

belajar. Menurutnnya juga anak-anak yang berhasil dalam belajar ialah berhasil mencapai tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan intruksional.³⁵ Hasil belajar merupakan cerminan kemampuan siswa yang sesungguhnya sehingga dapat mengetahui tingkat pemahaman siswa pada materi yang telah dipelajari.

Menurut Lefrancois mendefinisikan hasil belajar adalah perubahan dalam tingkah laku yang dihasilkan dari pengalaman. *“Learning can be defined as changes in behavior resulting from experience”*. Definisi tersebut ialah perubahan, tingkah laku, dan pengalaman³⁶. Hasil belajar yang diperoleh seseorang tersebut akan berpengaruh pada perubahan perilaku yang bersangkutan sehingga terdapat dalam diri siswa dapat membentuk karakter pribadi yang lebih baik dalam suatu proses yang ditandai adanya perubahan pada diri seseorang.

Adapun yang dimaksud dengan belajar menurut Usman adalah “perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu berkat adanya interaksi antara satu individu dengan individu lainnya dan antara individu dengan lingkungan”. Untuk memperjelas mardioanto memberi kesimpulan tentang pengertian belajar yaitu:

³⁵ Abdurrahman. 38

³⁶ Jatmiko Sidi dan Mukminan, *“Penggunaan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil belajar IPS di SMP,” SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial, (Volume 13, No 1, 2016). 505.*

- a) Belajar adalah suatu usaha, yang berarti dilakukn secara bersungguh-sungguh, sistematis, dengan menggunakan semua potensi yang dimiliki, baik fisik maupun mental.
- b) Belajar bertujuan untuk membuat perubahan dalam diri siswa antara lain perubahan tingkah laku diharapkan dapat menjadi pribadi yang positif.
- c) Belajar juga bertujuan untuk membuat perubahan dari segi sikap, dari sikap negative menjadi positif, dari sikap yang kurang baik menjadi lebih baik lagi dan lain sebagainya.
- d) Belajar bertujuan dapat menambah pengetahuan tentang berbagai bidang ilmu, misalnya tidak bisa membaca menjadi bisa membaca, tidak bisa menulis menjadi bisa menulis dan lain sebagainya.
- e) Belajar dapat mengubah dalam hal ketrampilan, misalnya ketrampilan dalam menggambar, olahraga, seni, membuat music, bidang tehnik dan lain sebagainya.³⁷

Hasil belajar merupakan kemampuan yang dihasilkan individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan ketrampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya. Tercapai atau tidaknya segala sesuatu dalam proses pembelajaran ialah dengan melihat hasil belajar yang diperoleh oleh siswa. Jadi dapat difahami

³⁷ Mardianro, *Psikolog Pendidikan* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2002). Hlm 39-40

bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar merupakan suatu proses untuk melihat sejauh mana siswa dapat menguasai pembelajaran yang telah disampaikan saat pembelajaran berlangsung, atau keberhasilan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang ditandai dalam bentuk angka, huruf atau symbol tertentu.

B. Macam-Macam Hasil Belajar

Menurut Howard Kingsley hasil belajar terdapat 3 macam yaitu:

- a) Keterampilan dan kebiasaan.
- b) Pengetahuan dan pengertian.
- c) Sikap dan cita-cita.³⁸

Pendapat dari Howard Kingsley menunjukkan hasil perubahan dari semua proses pembelajaran, hal ini akan terus melekat pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut.

C. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua diantaranya yaitu

- 1) Faktor internal (berasal dalam diri siswa) yang meliputi:

³⁸ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2005). 85

kemampuan intelektual lafeksi seperti perasaan, percaya diri, kematangan untuk belajar, dan kemampuan pengindraan seperti melihat dan mendengarkan, sedangkan.

- 2) Faktor eksternal (beasal dari luar pelajaran) yang meliputi: kualitas pembelajaran, fasilitas pembelajaran dan software lingkungan sekitar.³⁹

Menurut Chalijah Hasan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi aktivitaas belajar antara lain:

- 1) Faktor yang terjadi dalam diri disebit dengan faktor individual adalah faktor kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi.
- 2) faktor yang ada diluar individu yang kita sebut dengan faktor sosial, faktor keluarga atau keadaan rumah tangga guru dan cara mengajarnya. Alat-alat yang digunakan atau media pengajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran, lingkungan dan kesempatan yang tersedia dan motivasi sosial.

Faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa secara garis besar dibagi menjadi dua yaitu:

- 1) Faktor internal siswa

³⁹ Muhammad Nur Wangid Heronimus Delu Pingge, "Factor's Affecting Student Learning Outcomes Elementy School Student's In District Tambaloka," 4.1 (2016), 5.

- a) Faktor fisiologis siswa, seperti kondisi kesehatan dan kebugaran fisik, serta kondisi panca inderanya terutama penglihatan dan pendengaran.
- b) Faktor psikologis siswa, seperti minat, bakat, intelegensi, motivasi, dan ingatan, berpikir dan kemampuan dasar pengetahuan yang dimiliki.

2) Faktor eksternal siswa

a) Faktor lingkungan siswa

Faktor ini terbagi menjadi dua, yaitu *pertama*, faktor lingkungan alam atau non sosial, seperti keadaan suhu, kelembapan udara, waktu (pagi, siang, sore dan malam), letak madrasah dan sebagainya. *Kedua*, faktor lingkungan sosial, seperti manusia dan budayanya

b) Faktor instrumental

Faktor internal antara lain, gedung atau sarana fisik kelas, sarana atau alat pembelajaran, media pembelajaran, gurudan kurikulum atau materi pembelajaran serta strategi pembelajaran.⁴⁰

Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi upaya pencapaian proses pembelajaran, sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran.

D. Manfaat Hasil Belajar

⁴⁰ M. Alisuf Sabri, *Psikolog Pendidikan*, (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, cip 5, 2010). Hlm 59-60

Hasil belajar pada hakekatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang mencakup kemampuan kognitif dan psikomotorik setelah mengikuti suatu proses belajar mengajar tertentu. Pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila ada perubahan terhadap siswa yaitu dalam proses belajar mengajar berlangsung yang sudah dirancang oleh pendidik dapat diketahui dari kemampan dan perkembangan.

Hasil belajar harus menunjukkan perubahan yang lebih baik, sehingga bermanfaat untuk: a) menambah pengetahuan, b) lebih memahami sesuatu yang belum dipahami sebelumnya, c) lebih mengembangkan ketrampilannya, d) memiliki pandangan yang baru dalam segala hal. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan dari peserta didik sehingga dapat perubahan dari segi pengetahuan, sikap dan ketrampilan.

5. Mata Pelajaran Fiqih

A. Pengertian Mata Pelajaran Fiqih

Mata Pelajaran Fiqih adalah salah satu mata pelajaran pendidikan Agama Islam yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, mwenghayati terutama dalam ibadah sehari-hari, yang kemudian menjadi dasar pedoman hidup (way of life) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan,

penggunaan pengalaman dan pembiasaan⁴¹, dapat disimpulkan bahwa fiqih adalah ilmu yang menjelaskan tentang hukum islam yang berhubungan dengan segala ucapan dan perbuatan sehingga siswa dapat memahami hal-hal baik.

B. Tujuan dan Fungsi Mata Pelajaran Fiqih

Mata pelajaran fiqih bertujuan untuk mmebekali peserta didik agar dapat:

- 1) Mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum islam serta terperinci dan menyeluruh baik berupa dalil naqli maupun aqli. Pengetahuan dan pemahaman tersebut diharapkan menjadi pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial.
- 2) Melakuakn dan mengenal hukum-hukum islam dengan baik dan benar. Pengalaman tersebut diharapkan dapat menumbuhkan ketaatan dalam menjalankan hukum islam, disiplin, dan mempunyai rasa tanggung jawab yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosial.

Adapun fungsi mata pelajaran fiqih sebagai berikut:

- 1) Dapat menanamkan nilai-nilai dan kesadaran beribadah peserta didik terhadap Allah swt, sebagai pedoman dalam hidup didunia maupun akhirat.

⁴¹ Zaenudin, "meningkatkan hasil belajar siswa pada matta pelajaran fiqih melalui penerangan starategi bingo," *jurnal*, 10 (2015). 302.

- 2) Dapat menanamkan kebiasaan melaksanakan hukum islam pada kalangan peserta didik dengan ikhlas dan berperilaku sesuai dengan perturan yang telah ditentukan.
- 3) Dapat membentuk kedisiplinan dan rasa tanggung jawab yang tinggi.

C. Materi Produk

- 1) Pengertian Sholat Jamak dan Qasar
 - a) Sholat jamak

Sholat jamak menurut bahasa adalah sholat yang dikumpulkan. Sedangkan menurut istilah adalah dua shokat fardu uyang dikerjakan pada satu waktu karena ada sebab-sebab tertentu. Contohnya sholat dhuhur dengan ashar dikerjakan pada waktu dhuhur atau pada waktu ashar. Hukum melaksanakan sholat jamak adalah mubah (boleh) bai orang yang dalam pejalanan dan mencukupi syarat-syaratnya.

Sholat jamak berdasarkan waktu pelaksanaannya, sholat jmak dapat dibedakan menjadi dua yaitu jamak taqdim dan jamak ta'hir. Jamak taqdim adalah menggabungkan dua sholat dan dikerjakan dalam waktu shoat pertama (awal), dan jaamk ta'hir adalah menggabungan dua sholat dan dikerjakan dalam waktu sholat kedua (akhir).

b) Sholat qashar

Sholat qashar, secara bahasa adalah sholat yang diringkas. Sedangkan menurut istilah adalah mengerjakan sholat fardhu dengan cara meringkas sholat yang jumlah rakaatnya empat diringkas menjadi dua rakaat. Sholat fardhu yang diperbolehkan untuk di qashar yaitu sholat zuhur, asar, dan isya'. Hukum mengqashar sholat adalah mubah ketika telah memnuhi syarat-syaratnya.

Mengqashar sholat merupakan rukshah Allah swt, krada orang-orang yang sulit mengerjakan sholat fardhu secara sempurna. Namun, perlu diingat semua keadaan diperbolehkan untuk mengqashar sholat. Keadaan yang diperbolehkan yaitu ketika sedang melakukan perjalanan jarak jauh.⁴²

⁴² Dapertemen Agama RI Direktorat Agama Islam, *Buku Pelajaran Fikih (Madrasah Tsanawiyah)*, cet 3. (Direktorat Jendral Kelembagaan Agama Islam Dapertmen Agama RI. 2009). 19-21

