

BAB II

LANDASAN TEORI

1.1 Tinjauan Pustaka

Hasil penelitian terdahulu merupakan salah satu acuan bagi Penulis untuk melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori. Penulis mengambil 3 (tiga) hasil penelitian sebagai referensi dalam memperkaya bahan kajian penelitian. Berikut 3 (tiga) skripsi hasil penelitian terdahulu yang diambil penulis.

Penelitian pertama, ditulis oleh Febrian Eko Priandono dengan judul “Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Kontekstual Dalam Pembelajaran Fisika di SMA” pada tahun 2012. Skripsi ini membahas tentang mata pelajaran Fisika yang jarang sekali disenangi oleh para peserta didik, karena di mata mereka konsep-konsep yang ada dalam fisika itu sulit untuk ditanamkan pada pikiran. Hasil wawancara dengan guru Fisika SMAN 1 Situbondo bahwa memang pelajaran tersebut tidak terlalu disenangi peserta didik. Konsep-konsep yang ada pada Fisika membutuhkan suatu alat perantara untuk menyampaikannya yaitu berupa media pembelajaran. Pembelajaran fisika di SMA umumnya jarang menggunakan media pembelajaran hal ini karena prosesnya yang membutuhkan tenaga dan biaya. Berdasarkan hal tersebut maka dilakukan suatu penelitian yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran melalui pengembangan media audio-visual berbasis kontekstual dalam pembelajaran fisika di SMA. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktifitas belajar fisika siswa

dengan menggunakan media audiovisual kemudian mendeskripsikan respon siswa setelah belajar menggunakan media serta mendeskripsikan hasil belajar kognitif siswa setelah belajar menggunakan media audio-visual.¹

Penelitian kedua, ditulis oleh Anggara Windiarso dengan judul “Peningkatan Hasil Belajar Menceritakan Kembali Cerita Anak Melalui Media Audio Visual Kelas II B SDN Ajung 01 Jember Tahun Pelajaran 2012/2013” pada tahun 2013. Skripsi ini membahas tentang Pembelajaran Bahasa Indonesia. Khususnya pada aspek berbicara, pembelajaran pada aspek ini bermanfaat untuk melatih keterampilan siswa dalam berbicara. Rendahnya nilai hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada aspek berbicara kelas II B SDN Ajung 01 Jember disebabkan oleh beberapa faktor antara lain; metode pembelajaran yang diterapkan di sekolah masih kurang bervariasi dan bersifat klasikal, penggunaan alat peraga/media jarang sekali digunakan, dan strategi pembelajarannya tidak disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Untuk itu pada pembelajaran Bahasa Indonesia aspek berbicara/bercerita di kelas 2 perlu adanya media demi membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Proses penerapan media audio visual dalam pembelajaran menceritakan kembali cerita anak diawali dengan praktisi menjelaskan langkah-langkah pembelajaran. Siswa diminta untuk menyimak video cerita anak. Praktisi memberikan contoh cara bercerita yang baik

¹Febrian Eko Priandono, *Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Kontekstual Dalam Pembelajaran Fisika di SMA*, (Jember: Universitas Jember, 2012), hal. vii.

dan benar. Post test dilakukan dengan meminta siswa untuk menceritakan kembali cerita anak di depan kelas dengan menggunakan katakata sendiri.²

Penelitian ketiga, ditulis oleh Annisa Ayu Wulan Dary dengan judul “Pemanfaatan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Anak Pada Mata Pelajaran SKI Di Kelurahan Jangkar Mas Kecamatan Dempo Utara Kota Pagaralam” pada tahun 2017. Skripsi ini membahas tentang bagaimana pemanfaatan media komunikasi terhadap motivasi belajar anak di kelurahan jangkar mas kecamatan dempo utara kota pagaralam. Pemanfaatan yang dimaksud disini adalah penggunaan dari media audio visual (CD). Media CD ini bisa digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran SKI, khususnya pada materi “menceritakan kisah-kisah Nabi”. Melalui film tentang kisah Nabi yang ada dalam kaset CD, tentunya peserta didik akan lebih memahami dan lebih mengasyikkan untuk digunakan sebagai sarana belajar dari pada menggunakan buku ajar biasa yang pada akhirnya berpengaruh juga terhadap hasil pembelajaran anak. CD/VCD sebagai media audio visual dapat memperlihatkan secara lebih nyata tentang kisah Nabi pada zaman dahulu. Selain itu, anak mendapatkan variasi dalam proses belajar mereka , daya imajinasi anakpun akan bertambah yang pada akhirnya diharapkan akan mendorong munculnya kreativitas anak.³

²Anggara Windiarto, *Peningkatan Hasil Belajar Menceritakan Kembali Cerita Anak Melalui Media Audio Visual Kelas II B SDN Ajung 01 Jember Tahun Pelajaran 2012/2013*, (Jember: Universitas Jember, 2013), hal. ix.

³Annisa Ayu Wulan Dary, *Pemanfaatan Media Audio Visual Terhadap Motivasi Belajar Anak Pada Mata Pelajaran SKI Di Kelurahan Jangkar Mas Kecamatan Dempo Utara Kota Pagaralam*, (Palembang: Universitas Islam Negeri Raden Fatah, 2017), hal. 5-6.

Ketiga penelitian tersebut, memiliki garis besar berupa sama-sama meneliti tentang media audio visual yang dihubungkan dengan dunia pendidikan namun diterapkan pada aspek-aspek tertentu, yakni pada mata pelajaran Fisika, mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Tiga penelitian tersebut memiliki kesamaan yakni membahas lebih dalam tentang bagaimana penerapan media audio visual dalam proses pembelajaran, pengaruh media audio visual yang menghasilkan segala macam bentuk respon peserta didik, dan hasil belajar dari proses penerapan media audio visual, tetapi ketiga penelitian tersebut belum meneliti tentang penerapan media audio visual dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak, penerapan media audio visual di SMK Muhammadiyah, dan belum membahas lebih dalam apa saja yang menjadi faktor pendukung dan penghambat penerapan media audio visual. Maka dari itu penulis tertarik untuk meneliti tentang “Penerapan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak pada Peserta Didik kelas X di SMK Muhammadiyah 2 Ponorogo Tahun Ajaran 2017/2018.”

1.2 Media Pembelajaran

Kata “media” menurut Nunu Mahnun, “berasal dari bahasa Latin “medium” yang berarti “perantara” atau “pengantar”. Lebih lanjut, media

merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.”⁴

Pembelajaran, menurut Arief Sadiman yang dikutip oleh Cecep Kustandi & Bambang Sutjipto adalah “usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik.”⁵

Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton yang dikutip oleh Azhar Arsyad, “dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi.”⁶

Gerlach & Ely mengemukakan, “3 (tiga) ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu atau kurang efisien melakukannya, yaitu:

1. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

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

Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian

⁴ Nunu Mahnun, *Jurnal . . .* , hal. 27.

⁵ Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran . . .* , hal. 5.

⁶ Azhar Arsyad, *Media . . .* , hal. 23.

atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu. Ciri ini amat penting bagi guru karena kejadian-kejadian atau objek yang telah direkam atau disimpan dengan format media yang ada dapat digunakan setiap saat. Peristiwa yang kejadiannya hanya sekali (dalam satu dekade atau abad) dapat diabadikan dan disusun kembali untuk keperluan pembelajaran.

2. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Ciri ini ialah transformasi suatu kejadian atau objek. Kejadian yang memakan waktu dua atau berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Di samping dapat dipercepat, suatu kejadian dapat pula diperlambat pada saat menyangkan kembali hasil suatu rekaman video. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut.

3. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri ini dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.”⁷

⁷ Azhar Arsyad, *Media . . .*, hal. 15-17.

Hasil penelitian dari beberapa peneliti terdahulu, penulis berpendapat bahwa media memegang peranan penting dalam pembelajaran, hal tersebut dapat memberikan efek pada komunikasi antara guru dan peserta didik bisa berlangsung baik dan informasi yang disampaikan guru dapat diterima peserta didik.

Contoh sederhana yang dikemukakan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, “guru akan mengajarkan masalah kepadatan penduduk sebuah kota. Ia menggunakan berbagai media pengajaran antara lain gambar atau foto suatu kota yang padat penduduk dengan segala permasalahannya. Gambar dan atau foto tersebut akan lebih menarik bagi siswa dibandingkan dengan cerita guru tentang padatnya penduduk kota tersebut. Kemudian guru menyajikan suatu grafik pertumbuhan jumlah penduduk kota tersebut dari tahun ke tahun, sehingga jelas betapa cepatnya pertumbuhan penduduk kota tersebut. Grafik tersebut dapat memperjelas pemahaman siswa terhadap pertumbuhan penduduk dari tahun ke tahun. Para siswa dapat melakukan analisis data penduduk, sebab-sebab pertumbuhan penduduk, melakukan proyeksi jumlah penduduk tahun berikutnya, dan aspek lain dari grafik tersebut. Ia juga dapat membuat grafik penduduk dan memberi interpretasinya. Ini berarti kegiatan belajar siswa lebih banyak dan lebih mendalam. Sementara itu guru lebih mudah mengatur dan memberi petunjuk kepada siswa apa yang harus dilakukannya dari media yang digunakannya,

sehingga tugasnya tidak semata-mata menuturkan bahan melalui kata-kata (ceramah).”⁸

1.3 Media Audio Visual

Menurut Tejo Nurseto, “bentuk informasi yang digunakan, kita dapat memisahkan dan mengklasifikasi media dalam lima kelompok besar, yaitu media visual diam, media visual gerak, media audio, media audio visual diam, dan media audio visual gerak. Proses yang dipakai untuk menyajikan pesan, apakah melalui penglihatan langsung, proyeksi optik, proyeksi elektronik atau telekomunikasi. Dengan menganalisis media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya, kita mendapatkan suatu format klasifikasi yang meliputi tujuh kelompok media penyaji, yaitu (1) Grafis, bahan cetak, dan gambar diam, (2) Media proyeksi diam, (3) Media audio, (4) Media audio visual diam, (5) Media Audio visual hidup/film, (6) Media televisi, dan (7) Multi media.”⁹

Dari berbagai ragam dan bentuk dari media pengajaran, Ali Muhson mengemukakan bahwa, “pengelompokan atas media dan sumber belajar ekonomi dapat juga ditinjau dari jenisnya, yaitu media audio, media visual, media audio-visual, dan media serba neka. Berikut rinciannya:

1. Media audio: radio, piringan hitam, pita audio, tape recorder dan telepon.

⁸Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya*, (Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset Bandung, 2007), hal. 2-3.

⁹Tejo Nurseto, “Membuat Media Pembelajaran yang Menarik”, *Jurnal Ekonomi & Pendidikan Volume 8 Nomor 1*, April ,(Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2011), hal. 23.

2. Media visual

a. media visual diam: foto, buku, ensiklopedia, majalah, surat kabar, buku referensi, dan barang hasil cetakan lain, gambar, ilustrasi, kliping, film bingkai, film rangkai, transparansi, mikrofilm, overhead proyektor, grafik, bagan, diagram dan sketsa, poster, gambar kartun, peta dan globe.

b. media visual gerak: film bisu.

3. Media audio-visual

a. media audiovisual diam: televisi diam, slide dan suara, film rangkai dan suara, buku dan suara.

b. media audio visual gerak: video, CD, film rangkai dan suara, televisi, gambar dan suara.

4. Media serba neka

a. papan dan display: papan tulis, papan pameran/pengumuman/majalah dinding, papan magnetik, *whiteboard*, mesin pengganda.

b. Media tiga dimensi: realita, sampel, artifact, model, diorama, display.

c. media teknik dramatisasi: drama, pantomim, bermain peran, demonstrasi, pawai/karnaval, pedalangan/panggung boneka, simulasi.

d. sumber belajar pada masyarakat: kerja lapangan, studi wisata, perkemahan.

e. belajar terprogram.

f. komputer.”¹⁰

Hills dalam Hamalik yang dikutip oleh Ishak Abdulhak dan Deni Darmawan mengungkapkan bahwa, “media audio visual pada hakikatnya adalah suatu representasi (penyajian realitas, terutama melalui pengindraan penglihatan dan pendengaran yang bertujuan untuk mempertunjukkan pengalaman-pengalaman pendidikan yang nyata kepada siswa). Cara ini dianggap lebih tepat, cepat dan mudah dibandingkan dengan melalui pembicaraan, pemikiran, dan cerita mengenai pengalaman pendidikan. Jenis-jenis media audio visual yang dimaksud sebagai berikut:

a. Transparansi

Jenis informasi (bagian-bagian penting) ditulis pada lembaran transparansi tersebut dan disajikan melalui bantuan OHP. Proses komunikasi audiens disertai dengan penjelasan secara lengkap dan menyeluruh.

b. Slide

Bahan informasi tersusun dalam satu unit yang dibagi-bagi menjadi perangkat slide yang disusun secara sistematis dan disajikan secara berurutan. Slide satu dengan lainnya terlepas-lepas dan tidak bersuara.

Bentuk komunikasi ini lebih efektif bila disertai dengan penjelasan

¹⁰Ali Muhson, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi”, *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia Vol VIII*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2010), hal. 6-7.

lisan atau dibarengi dengan rekaman yang telah disiapkan untuk menunjang sajian melalui slide tersebut.

c. Filmstrip

Satuan informasi dalam media ini disajikan secara berkesinambungan, tidak terlepas-lepas, tapi sebagai satu unit bahan yang utuh. Media ini tidak bersuara, dan karenanya perlu dibantu dan dilengkapi dengan penjelasan verbal atau dikomunikasikan dengan penjelasan melalui rekaman.

d. Rekaman

Semua bahan informasi dirancang dan direkam secara lengkap. Audiens mengikuti sajian sebagaimana hanya mengikuti ceramah seperti mencatat hal-hal yang dianggap perlu, menulis pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan hal-hal yang belum jelas. Media ini bersifat satu arah dan dapat digunakan untuk membantu media lainnya, misalnya siaran radio.

e. Siaran Radio

Program siaran radio dapat dipergunakan dalam rangka pembelajaran jarak jauh. Siaran ini dapat menggunakan rekaman atau komunikator.

Si pembicara mengajukan informasi/pelajaran dalam siaran langsung.

Rekaman dan program radio menitikberatkan pada pendayagunaan segi pendengaran (audio), segi visual diabaikan dan komunikasi berlangsung satu arah.

f. Film

Mengombinasikan media audio visual dan media audio. Suatu rangkaian cerita yang disajikan dalam bentuk gambar pada layar putih disertai gerakan-gerakan dari para pelakunya. Keseluruhan bahan informasi disajikan lebih menarik dengan nada dan gaya serta tata warna, sehingga sajiannya lebih merangsang minat dan perhatian penonton atau penerima pesan.

g. Televisi

Program siaran televisi lebih unggul dibandingkan dengan siaran radio dan film. Wilayah jangkauannya lebih luas, lebih bervariasi dan menarik, dapat dirancang secara khusus atau melalui siaran langsung. Program siaran memuat banyak informasi.

h. Tape atau *Video Casette*

Media ini hampir sama dengan rekaman (*recording*) dan hampir sama dengan film biasa. Keunggulan yang dimiliki oleh rekaman, radio, film, dan televisi juga dimiliki media ini.

i. Laboratorium

Pembelajaran melalui laboratorium terdapat komunikator dan audiens yang berkomunikasi dua arah. Model laboratorik ialah laboratorium bahasa dan laboratorium pengajaran mikro.

j. Komputer

Kemampuan menerima informasi, menyimpan, dan mengolah serta memproduksinya dalam jumlah yang banyak dan jangka waktu yang lama, serta setiap saat dapat digunakan dan dapat menggunakan informasi dalam jumlah tak terbatas, merupakan suatu media yang sangat canggih.”¹¹

1.4 Peran Media Audio Visual

Asnawir mengemukakan bahwa, “tugas media bukan hanya sekedar mengkomunikasikan hubungan antara sumber (pengajar) dan si penerima (si belajar), namun lebih dari itu merupakan bagian yang integral dan saling mempunyai keterkaitan antara komponen yang satu dengan lainnya, saling berinteraksi dan saling mempengaruhi. AECT (Association for Educational Communications and Technology) yang dikutip oleh Asnawir Basyuruddin Usman mengemukakan, bahwa komunikasi media (audio visual) telah mensistesisikan konsep-konsep komunikasi, sistem, unsur-unsur, atau komponen-komponen dalam suatu sistem, dan rancangan sistem, serta konsep teori belajar.”¹² Arief S. Sadiman, dkk mengemukakan bahwa, “secara umum media memiliki beberapa kegunaan yakni memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka), mengatasi keterbatasan waktu ruang serta daya indra, penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif

¹¹ Ishak Abdulhak dan Deni Darmawan, *Teknologi . . .*, hal. 84-87.

¹²Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media . . .*, hal. 7-8.

peserta didik, dan dengan sifat yang unik pada tiap peserta didik ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap peserta didik, maka guru akan banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri, apalagi bila latar belakang lingkungan guru dengan peserta didik berbeda, masalah ini dapat diatasi dengan media pendidikan dengan kemampuannya dalam memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.”¹³

Senada dengan itu, menurut Smaldino sebagaimana dikutip oleh I Kadek Suartama menyatakan bahwa, “teknologi memainkan peran penting dalam pendidikan siswa tanpa terkecuali. Memanfaatkan dan merancang teknologi ataupun media secara khusus dapat memberikan kontribusi yang besar terhadap pembelajaran yang efektif pada seluruh siswa dan dapat membantu mereka mencapai potensi tertinggi mereka terlepas dari kemampuan bawaan mereka. Komputer sebagai salah satu produk teknologi dinilai tepat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dan memiliki potensi yang cukup besar untuk dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Komputer mampu menampilkan berbagai komponen media yang disebut dengan multimedia, seperti video, gambar, teks, animasi, dan suara sehingga dapat merangsang lebih banyak indra. Melalui video dan gambar, dapat

¹³Arief S. Sadiman, Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito, *Media Pendidikan Pengertian Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada, 2012), hal. 16-17.

ditampilkan hal atau kejadian nyata yang berkaitan dengan materi yang dipelajari sehingga pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan siswa lebih mudah memahami materi. Materi yang disajikan dengan animasi akan membantu pemahaman materi serta belajar menjadi lebih menarik.”¹⁴

Dalam hubungannya dengan penggunaan media pada waktu berlangsungnya pengajaran Nana Sudjana dan Ahmad Rivai berpendapat bahwa, setidak-tidaknya digunakan guru pada situasi sebagai berikut:

- a. Perhatian siswa terhadap pengajaran sudah berkurang akibat kebosanan mendengarkan uraian guru, penjelasan atau penuturan secara verbal oleh guru mengenai bahan pengajaran biasanya sering membosankan apalagi bila cara guru menjelaskannya tidak menarik lagi. Dalam situasi ini tampilnya media akan mempunyai makna bagi siswa dalam menumbuhkan kembali perhatian belajar para siswa.
- b. Bahan pengajaran yang dijelaskan guru kurang dipahami siswa. Dalam situasi ini sangat bijaksana apabila guru menampilkan media untuk memperjelas pemahaman siswa mengenai bahan pengajaran. Misalnya, menyajikan bahan dalam bentuk visual melalui gambar, grafik, bagan atau model-model yang berkenaan dengan isi bahan pengajaran.

¹⁴I Kadek Suartama, “Pengembangan Multimedia Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran”, *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Jilid 43 Nomor 3*, Oktober, (Bali: Universitas Pendidikan Ganesha, 2010), hal. 254-255.

- c. Terbatasnya sumber pengajaran. Tidak semua sekolah mempunyai buku sumber, atau tidak semua bahan pengajaran ada di dalam buku sumber. Situasi ini menuntut guru untuk menyediakan sumber tersebut dalam bentuk media. Misalnya, peta atau globe dapat dijadikan sumber bahan belajar bagi siswa demikian juga model, diorama, media grafis dan lain-lain.
- d. Guru tidak bergairah untuk menjelaskan bahan pengajaran melalui penuturan kata-kata (verbal) akibat terlalu lelah disebabkan telah mengajar cukup lama. Dalam situasi ini guru dapat menampilkan media sebagai sumber belajar bagi siswa. Misalnya, guru menampilkan bagan atau grafik dan siswa diminta memberi analisis atau menjelaskan apa yang tersirat dari gambar atau grafik tersebut, baik secara individual maupun kelompok.¹⁵

1.5 Penggunaan Media Audio Visual dalam Pendidikan Agama Islam

Menurut Asnawir dan Basyiruddin Usman, “media pendidikan agama ialah semua aktivitas yang ada hubungannya dengan materi pendidikan agama, baik yang berupa alat yang dapat diperagakan maupun teknik/metode yang secara efektif dapat digunakan oleh guru agama dalam rangka mencapai tujuan tertentudan tidak bertentangan dengan ajaran islam. Semua alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi mengenai pendidikan dan

¹⁵Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran . . .* , hal. 6.

pengajaran agama kepada orang lain, segala sesuatu atau benda dapat dipakai sebagai media pengajaran agama seperti apapun tulis, buku pelajaran, buletin board dan display, film atau gambar hidup, radio pendidikan, komputer, karyawisata, dan lain-lain. Sebagai contoh tentang karyawisata (*rihlah*) dapat dipakai sebagai media pengajaran agama, seperti halnya kisah Nabi Musa yang berguru kepada Nabi Khaidir sebagaimana tercantum dalam surat al-Kahfi ayat 66-82.”¹⁶

Dalam memilih media untuk kepentingan pengajaran Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, “memperhatikan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, lebih memungkinkan digunakannya media pengajaran.
- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- c. Kemudahan memperoleh media artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidak-tidaknya mudah dibuat oleh guru pada waktu mengajar. Media grafis umumnya dapat dibuat guru tanpa biaya yang mahal, di samping sederhana dan praktis penggunaannya.

¹⁶ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media . . .*, hal. 117.

- d. Keterampilan guru dalam menggunakannya artinya apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran. Nilai dan manfaat yang diharapkan bukan pada medianya, tetapi dampak dari penggunaan oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar siswa dengan lingkungannya.
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung.
- f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa, memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berfikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para siswa.

Dengan kriteria pemilihan media di atas, guru dapat lebih mudah menggunakan media mana yang dianggap tepat untuk membantu mempermudah tugas-tugasnya sebagai pengajar. Kehadiran media jangan dipaksakan sehingga mempersulit tugas guru, tapi harus sebaliknya yakni mempermudah guru dalam menjelaskan bahan pengajaran.”¹⁷

Fungsi media khususnya media audio visual akan lebih terarah apabila dalam penerapannya itu tepat. Terlebih lagi apabila penerapan itu ada pada mata pelajaran pendidikan agama, yakni Akidah Akhlaq. Harus ada pertimbangan terlebih dahulu apabila sebelum menggunakan media audio visual dalam mata pelajaran Akidah Akhlaq, seperti halnya media apa yang

¹⁷Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran . . .* , hal. 4-5.

digunakan, apakah media yang berbasis internet seperti youtube, ataukah dari film, video, dan lain-lain. Yang harus diperhatikan pula adalah penerapan media pada materi yang tepat, agar terjadi kesinambungan dan benar-benar bisa bermanfaat. Pertimbangan penggunaan media audio visual juga harus melihat pada peserta didiknya, tenaga pendidik harus mengetahui media apa yang tepat dan disenangi oleh peserta didik, karena hal tersebut akan bergantung sekali pada minat belajar mereka pada mata pelajaran tersebut. Dari uraian tersebut di atas maka penulis ingin meneliti tentang penerapan media audio visual pada mata pelajaran Akidah Akhlaq secara lebih mendalam untuk mengetahui apakah teori-teori tersebut memang bisa dibuktikan kebenarannya dengan bukti nyata yang ada pada sekolahan yang akan dijadikan tempat penelitian. Untuk mengetahui pula apakah penerapan media audio visual dalam proses pembelajaran bisa memberikan peningkatan hasil belajar peserta didik.

Ketika akan menerapkan media audio visual perlu untuk mengetahui sintak atau langkah-langkah dalam menerapkan media audio visual yang harus dipersiapkan oleh Peneliti. Hal ini perlu diketahui karena bisa berpengaruh terhadap proses perencanaan untuk melakukan penelitian, khususnya membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ketika melaksanakan tindakan Siklus. Sintak dari penerapan media audio visual yang menggunakan karya sendiri ialah sebagai berikut:

- a. Harus memperhatikan penulisan naskah yang meliputi banyak persiapan, rancangan dan penelitian.
- b. Naskah yang menjadi narasi, disaring dari isi pelajaran, kemudian disintesis ke dalam apa yang ingin ditunjukkan dan dikatakan.
- c. Narasi merupakan penuntun bagi tim produksi untuk memikirkan bagaimana video menggambarkan atau visualisasi materi pelajaran.

Sedangkan sintak dari penerapan media audio visual yang menggunakan karya orang lain ialah sebagai berikut:

- a. Pada awal pembelajaran, media harus mempertunjukkan sesuatu yang dapat menarik perhatian semua peserta didik.
- b. Isi dari media tersebut memiliki jalinan logis keseluruhan program yang dapat membangun rasa berkelanjutan atau sambung-menyambung dan kemudian menuntun kepada kesimpulan atau rangkuman.
- c. Kontinuitas program dapat dikembangkan melalui penggunaan cerita atau permasalahan yang memerlukan pemecahan.¹⁸
- d. Penerapannya dilengkapi dengan lembar kegiatan peserta didik yang memandu untuk memanfaatkan media audio visual dalam proses belajarnya.¹⁹

¹⁸Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran . . .*, hal. 88.

¹⁹Ibid.,hal. 129.