

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Media Audio Visual

1. Pengertian Media Audio Visual

Komunikasi antara manusia (*human communication*) merupakan ciri pokok kehidupan manusia sebagai makhluk sosial pada tingkat kehidupan yang sederhana. Namun dalam tingkat kehidupan yang modern dan lebih kompleks seperti sekarang ini, komunikasi pada hakekatnya merupakan wahana utama bagi kehidupan manusia dan merupakan jantung dari segala kehidupan sosial.¹

Memang pada mulanya manusia berkomunikasi secara langsung bertatap muka dengan menggunakan media tradisional. Akan tetapi ketika pergaulan manusia dalam masyarakat berkembang, komunikasi dan tatap muka atau media tradisional ternyata tidak dapat lagi mencukupi kebutuhan manusia termasuk keperluan akan informasi yang relevan dengan taraf kehidupannya. Akhirnya manusia menemukan media komunikasi dan penyebaran informasi secara cepat, serentak, serta sanggup menjangkau khalayak yang tidak terbatas. Media komunikasi tersebut adalah media cetak atau media massa. Setelah beberapa tahun kemudian muncullah media-media lain salah satunya adalah media audio visual.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah” perantara’ atau pengantar. Dalam bahasa arab media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.² Menurut Arief S. Sadiman, dkk media secara harfiah berarti perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan ke penerima pesan.³

¹ Rohmadi, *Informasi dan Komunikasi dalam Percaturan Internasional*, PT.Remaja Rosdakarya Bandung, 1988, hlm. 1.

² Arsyad, *Media Pembelajaran*, Grafindo, Jakarta, 2006, hlm. 3.

³ Arief S. Sadiman, et. Al, *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2006, hlm. 6.

Wina Sanjaya menyatakan media pembelajaran adalah alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar.⁴ Hamzah B. Uno media dalam pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik yang bertujuan merangsang mereka untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.⁵

Secara harfiah kata media memiliki arti perantara atau pengantar. *Asociation For Education And Communication Teknologi* (AECT) mendefinisikan media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu penyaluran informasi. Menurut *Education* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasikan dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar dapat mempengaruhi efektifitas program intruksional.

Menurut Oemar Hamalik media adalah teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pengajaran disekolah.⁶

Jadi dapat disimpulkan bahwa media adalah sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada dirinya.

Audio visual berasal dari kata *Audible* dan *Visible*, *audible* yang artinya dapat didengar, *visible* artinya dapat dilihat.⁷ Dalam kamus besar Ilmu Pengetahuan, audio adalah hal-hal yang berhubungan dengan suara atau bunyi.⁸ Audio berkaitan dengan indera pendengaran, pesan yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal

⁴ Wina sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, Kencana, Jakarta, 2009, hlm. 204.

⁵ Hamzah B. Uno, *Profesi Kependidikan*, Bumi Aksara, Jakarta, 2008, hlm. 113.

⁶ *Ibid*, hlm. 119.

⁷ Amir Hamzah Sulaeman, *Media Audio Visual untuk Pengajaran, Penerangan, dan Penyuluhan*, PT. Gramedia, Jakarta, 1985, hlm. 11.

⁸ Save M. Dagun, *Kamus Besar Ilmu Pengetahuan*, Lembaga Kajian Kebudayaan Nusantara (LPKN), Jakarta, 2006, hlm. 81.

(kedalam kata-kata atau lisan) maupun non verbal.⁹ visual adalah hal-hal yang berkaitan dengan penglihatan; dihasilkan atau terjadi sebagai gambaran dalam ingatan.¹⁰

Audio visual adalah gabungan dari audio dan visual. Audio adalah suara yang dapat didengar sedangkan visual adalah yang dapat dilihat.

- a. Ahmad Rohani audio visual atau AVA adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman atau kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang meliputi media yang dapat dilihat, didengar dan dapat dilihat serta didengar.¹¹
- b. Menurut Drs. Syaiful bahri dan Aswin Zain audio visual adalah media yang mempunyai unsur-suara dan unsur gambar.
- c. Menurut Andre (1982:21) audio visual adalah suatu media yang terdiri dari media visual yang disinkronkan dengan media audio yang sangat memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar.
- d. Menurut Azhar Arsyad audio visual adalah cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyampaikan pesan-pesan audio dan visual.¹²

Jadi audio visual adalah alat peraga yang bisa ditangkap dengan indera mata dan indera pendengaran yakni yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.¹³

2. Macam-macam Media Audio Visual

Media Audio Visual mempunyai beberapa bentuk antara lain sebagai berikut:

⁹ Arief S. Sadiman, dkk, *Media Pendidikan, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2006, hlm. 49.

¹⁰ Save M. Dagun, *op.cit.*, hlm. 1188.

¹¹ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Education, Rineka Cipta, Jakarta, 1997, hlm. 298.*

¹² Azhar Arsyad, *Media Pengajaran, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2002, hlm. 89.*

¹³ Soegarda Poerbakawatja H.A.H Harahap, *Ensiklopedi Pendidikan, Gunung Agung, Jakarta, 1982, hlm. 32.*

a. Media Audio Visual Gerak

Media audio visual gerak adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) karena meliputi penglihatan, pendengaran dan gerakan, serta menampilkan unsur gambar yang bergerak. Jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah televisi, video tape, dan film bergerak antara lain sebagai berikut:¹⁴

1) Film

Film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Kemampuan film melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Mereka dapat menyajikan informasi, memaparkan ketrampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.¹⁵ Oemar Hamalik mengemukakan bahwa film yang baik memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Dapat menarik minat anak
- b) Benar dan autentik
- c) *Up to date* dalam *setting*, pakaian dan lingkungan
- d) Sesuai dengan tingkatan kematangan audien
- e) Perbendaharaan bahasa yang dipergunakan secara benar
- f) Kesatuan dan squence-nya cukup teratur
- g) Teknis yang dipergunakan cukup memenuhi persyaratan dan cukup memuaskan.¹⁶

¹⁴ Nana Sudjana, *Media Pengajaran*, Pustaka Dua, Surabaya, 1973, hlm. 192.

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, PT. Grafindo Persada, Jakarta, 2003, hlm. 48.

¹⁶ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Ciputat Pers, Jakarta, hlm. 95-96.

2) Video

Video sebagai media audio visual yang menampilkan gerak, semakin lama semakin populer dalam masyarakat kita. Pesan yang disajikan dapat bersifat fakta (kejadian/peristiwa penting, berita), maupun fiktif (seperti misalnya cerita), bisa bersifat informatif, edukatif maupun intruksional. Sebagaimana besar tugas film dapat digantikan oleh video, maupun tidak berarti bahwa video akan menggantikan kedudukan film. Masing-masing memiliki keterbatasan dan kelebihan sendiri.

3) Televisi (TV)

Televisi adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel dan ruang. Dewasa ini televisi yang dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan dengan mudah dapat dijangkau melalui siaran dari udara ke udara dan dapat dihubungkan melalui satelit. Televisi pendidikan adalah penggunaan program video yang direncanakan untuk mencapai tujuan pengajaran tertentu tanpa melihat siapa yang menyiarkannya. Televisi pendidikan tidak hanya menghibur, tetapi lebih penting adalah mendidik. Oleh karena itu, ia memiliki ciri-ciri tersendiri, antara lain yaitu:

- a) Dituntun oleh instruktur, seorang instruksi atau guru menuntun siswa sekedar menghibur tetapi yang lebih penting adalah mendidik melalui pengalaman-pengalaman visual.
- b) Sistematis, siaran berkaitan dengan mata pelajaran dan silabus dengan tujuan dan pengalaman belajar yang terencana.
- c) Teratur dan berurutan, siaran disajikan dengan selang waktu yang berurutan secara berurutan dimana satu siaran dibangun atau mendasari siaran lainnya.

- d) Terpadu, siaran berkaitan dengan pengalaman belajar lainnya, seperti latihan, membaca, diskusi, laboratorium, percobaan, menulis dan pemecahan masalah.¹⁷

Televisi sebenarnya sama dengan film, yakni dapat didengar dan dilihat. Media ini berperan sebagai gambar hidup dan juga sebagai radio yang dapat dilihat dan didengar secara bersamaan.¹⁸

Media komunikasi massa khususnya televisi berperan besar dalam hal interaksi budaya antar bangsa, karena dengan sistem penyiaran yang ada sekarang ini, wilayah jangkauan siarannya, tidak ada masalah lagi. Meskipun demikian, bagaimanapun juga televisi hanya berperan sebagai alat bukan merupakan tujuan kebijaksanaan komunikasi, karena itu televisi mempunyai fungsi:

- a) Sebagai alat komunikasi massa

Daerah jangkauan televisi, dibelahan bumi manapun sudah tidak menjadi masalah bagi media massa. Hal ini karena ada revolusi dibidang satelit komunikasi massa yang terjadi pada akhir-akhir ini. Sebagai akibat adanya sistem komunikasi yang canggih itu, media massa televisi mampu membuka isolasi masyarakat tradisional yang sifatnya tertutup menjadi masyarakat yang terbuka.

- b) Sebagai alat komunikasi pemerintah

Sebagai alat komunikasi pemerintah, televisi dalam pesan komunikasinya terhadap kondisi sosial budaya suatu bangsa, meliputi tiga sasaran pokok, yaitu: memperkokoh pola-pola sosial budaya, melakukan adaptasi terhadap kebudayaan, kemampuan untuk mengubah norma-norma sosial budaya bangsa.¹⁹

¹⁷ Azhar Arsyad, *Op.cit.*, hlm. 50-51.

¹⁸ Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Op.cit.*, hlm. 102.

¹⁹ Fatah Syukur NC, *Teknologi Pendidikan*, Rasail, Semarang, 2005, hlm. 150-152.

b. Media Audio Visual Diam

Media audio visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam, seperti:

1) Film bingkai suara (*sound slides*)

Film bingkai adalah suatu film transparan (*transparent*) berukuran 35mm, yang biasanya dibungkus bingkai berukuran 2x2 inci terbuat dari karton atau plastik. Ada program yang selesai dalam satu menit, tapi ada pula yang hingga satu jam atau lebih. Namun yang lazim, satu program film bingkai suara (*sound slide*) lamanya berkisar antara 10-30 menit. Jumlah gambar (*frame*) dalam satu program pun bervariasi, ada yang hanya sepuluh buah, tetapi ada juga yang sampai 160 buah atau lebih.²⁰

2) Film rangkai suara

Berbeda dengan film bingkai, gambar (*frame*) pada film rangkai berurutan merupakan satu kesatuan. Ukurannya sama dengan film bingkai, yaitu 35mm. Jumlah gambar satu rol film rangkai antara 50-75 gambar dengan panjang kurang lebih 100 sampai dengan 130, tergantung pada isi film itu.²¹

3. Fungsi Media Audio Visual

Pada mulanya media hanya berfungsi sebagai alat bantu yang memperlancar dan mempertinggi proses belajar mengajar. Alat bantu tersebut dapat memberikan pengalaman yang mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, menyederhanakan teori yang kompleks, dan mempertinggi daya serap atau retensi belajar.²²

Media pembelajaran memiliki fungsi dan berperan sebagai berikut:

- a. Menangkap suatu obyek atau peristiwa-peristiwa tertentu. Peristiwa-peristiwa penting atau obyek yang langka dapat diabadikan dengan foto,

²⁰ Arif Sadiman, *Media Pembelajaran*, Rajawali Pers, Jakarta, 1996, hlm. 57.

²¹ *Ibid.*, hlm. 61.

²² Rahardjo, *Media Pendidikan*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 1998, hlm. 270.

film atau direkam melalui video atau audio, kemudian peristiwa itu dapat disimpan dan dapat digunakan manakala diperlukan.

b. Memanipulasi keadaan, peristiwa, atau obyek tertentu

Melalui media pembelajaran guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret sehingga mudah dipahami dan dapat menghilangkan verbalisme.²³

c. Menambah gairah dan motivasi belajar siswa

Penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat.

d. Media pembelajaran memiliki nilai praktis

- 1) Media dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki siswa.
- 2) Media dapat mengatasi batas ruang kelas.
- 3) Media dapat memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara peserta dengan lingkungan.
- 4) Media dapat menghasilkan keseragaman pengamatan.
- 5) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, nyata, dan tepat.
- 6) Media dapat membangkitkan motivasi dan merangsang peserta untuk belajar dengan baik
- 7) Media dapat membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 8) Media dapat mengontrol kecepatan belajar siswa.
- 9) Media dapat memberikan pengalaman yang menyeluruh dari hal-hal yang konkret sampai yang abstrak.²⁴

Fungsi media pada mulanya sebagai alat peraga atau alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar yakni yang memberikan pengalaman pada anak dalam rangka mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, kongkret, mudah dipahami. Menurut *Enciclopedi of*

²³ Wina Sanjaya, *Op.cit.*, hlm. 208.

²⁴ *Ibid.*, hlm. 209-210.

Educational Research dalam bukunya Fatah Sukur, nilai atau manfaat media pendidikan adalah sebagai berikut :

- a. Meletakkan dasar yang kongkret untuk berfikir
- b. Memperbesar perhatian siswa
- c. Meletakkan dasar yang penting untuk perkembangan belajar, oleh karena itu pelajaran lebih mantap
- d. Memberikan pengalaman yang nyata
- e. Menerikan pengalaman yang tidak diperoleh dengan cara yang lain
- f. Media pendidikan memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara guru dan murid

Azhar Arsyad berpendapat penggunaan media pembelajaran mempunyai dampak positif terhadap pembelajaran sebagai berikut:

- a. Penyampaian pelajaran menjadi baku.
- b. Pembelajaran bisa lebih menarik.
- c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan diterapkannya teori belajar dan prinsip-prinsip psikologis yang diterima dalam hal partisipasi siswa, umpan balik, dan penguatan.
- d. Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat karena kebanyakan media hanya memerlukan waktu singkat untuk mengantarkan pesan-pesan dan isi pelajaran dan jumlah yang cukup banyak dan kemungkinannya dapat diserap.
- e. Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana integrasi kata dan gambar sebagai media pembelajaran dapat mengkomunikasikan dengan baik, spesifik, dan jelas.
- f. Pembelajaran dapat diberikan kapan dan dimana diinginkan atau diperlukan terutama jika media pembelajaran dirancang untuk penggunaan secara individu.
- g. Sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan terhadap proses belajar dapat ditingkatkan.

- h. Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif, beban guru untuk penjelasan yang berulang-ulang mengenai isi pelajaran dapat dikurangi bahkan dihilangkan sehingga ia dapat memusatkan perhatian kepada aspek penting lain dalam proses belajar mengajar.²⁵

4. Karakteristik Media Audio Visual

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar tentunya diperlukan proses pemilihan yang tepat, untuk itu dapat diketahui melalui karakteristik dari masing-masing media sebagai berikut:

a. Media Grafis (visual diam)

Grafis didefinisikan sebagai bahan-bahan nonfotografis dengan format dua dimensi yang didesain khusus untuk mengkomunikasikan pesan dan informasi tertentu.²⁶ Macam-macam media grafis adalah: gambar, diagram, bagan, poster, grafik, media cetak, buku.

b. Media Proyeksi

Media proyeksi adalah media yang dapat digunakan dengan bantuan proyektor.²⁷ Media proyeksi seperti: slide, film strips, OHP, dan sebagainya.

c. Media Audio

Media Audio adalah media untuk bahan yang mengandung pesan dalam bentuk auditif (pita suara atau piringan suara) yang dapat merangsang pikiran dan perasaan pendengar sehingga terjadi proses belajar.²⁸ Media Audio seperti: radio, tape recorder, laboratorium bahasa.

d. Media Komputer

Komputer merupakan jenis media yang secara virtual dapat menyediakan respons yang segera terhadap hasil belajar yang

²⁵ Azhar Arsyad, *Op.cit.*, hlm. 21-23.

²⁶ Hamzah B. Uno, *Op.cit.*, hlm. 120.

²⁷ Wina Sanjaya, *Op.cit.*, hlm. 215.

²⁸ *Ibid.*, hlm. 216.

dilakukan oleh siswa. Lebih dari itu, komputer memiliki kemampuan menyimpan dan memanipulasi informasi sesuai dengan kebutuhan.

5. Ciri-ciri Media Audio Visual

Teknologi audio visual cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi yaitu dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual. Pengajaran melalui audio-visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape recorder, dan proyektor visual yang lebar. Karakteristik atau ciri-ciri utama teknologi media audio-visual adalah sebagai berikut:

- a. Mereka biasanya bersifat linier
- b. Mereka biasanya menyajikan visual yang dinamis
- c. Mereka digunakan dengan cara yang telah ditetapkan sebelumnya oleh perancang/pembuatnya
- d. Mereka merupakan representasi fisik dari gagasan teal atau gagasan abstrak
- e. Mereka dikembangkan menurut prinsip psikologis behaviorisme dan kognitif
- f. Umumnya mereka kerorientasi kepada guru dengan tingkat pelibatan interaktif murid yang rendah.²⁹

6. Prinsip Penggunaan Media Audio Visual

Dengan menggunakan kombinasi media dalam pembelajaran siswa dapat menikmati pembelajaran yang lebih bermutu dan nilainya bahkan lebih variatif dibandingkan dengan pengalaman langsung. Dengan demikian efektifitas dan efisiensi pembelajaran dapat ditingkatkan ke taraf yang setinggi-tingginya. Agar media pembelajaran benar-benar digunakan untuk membelajarkan siswa, Azhar Arsyad menjelaskan sejumlah prinsip yang harus diperhatikan, diantaranya:

²⁹ Azhar Arsyad, *Op.cit.*, hlm. 30-31.

- a. Media yang akan digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media tidak digunakan sebagai alat hiburan, atau tidak semata-mata dimanfaatkan untuk mempermudah guru menyampaikan materi, akan tetapi benar-benar untuk membantu siswa belajar sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
- b. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran. Setiap materi pelajaran memiliki kekhasan dan kekomplekan. Media yang akan digunakan harus sesuai dengan kompleksitas materi pelajaran.
- c. Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
- d. Media yang akan digunakan harus memerhatikan efektivitas dan efisien.
- e. Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru dalam mengoperasikannya.³⁰

Sudirman N. yang dikutip Syaiful Bahri Djamarah mengemukakan beberapa prinsip pemilihan media pengajaran yang dibagi kedalam tiga kategori, sebagai berikut:

a. Tujuan Pemilihan

Memilih media yang akan digunakan harus berdasarkan maksud dan tujuan pemilihan yang jelas.

b. Karakteristik Media Pengajaran

Setiap media mempunyai karakteristik tertentu, baik dilihat dari segi keampuhannya, cara pembuatannya, maupun cara penggunaannya. Memahami karakteristik berbagai media pengajaran merupakan kemampuan dasar yang harus dimiliki guru.

c. Alternatif Pilihan

Memilih pada hakikatnya adalah proses membuat keputusan dari berbagai alternatif pilihan. Guru bisa menentukan pilihan media mana

³⁰ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*, Kencana, Jakarta, 2009, hlm. 173.

yang akan digunakan apabila terdapat beberapa media yang dapat diperbandingkan.³¹

Sedangkan menurut Fuad Fahrudin bahwa prinsip penggunaan media adalah sebagai berikut:

- a. Penggunaan media tidak dapat berdiri sendiri, dalam arti tanpa melibatkan komponen pembelajaran lainnya. Demikian juga, bahwa media haruslah memerlukan modifikasi tertentu dalam system, strategi dan tehnik metodologi pembelajaran agar media benar-benar dapat bermanfaat bagi peningkatan proses hasil pembelajaran.
- b. Tidak ada media yang serba cocok dengan keadaan yang bermacam-macam. Keadaan lingkungan fisik dan psikologis siswa dan kelas haruslah dipertimbangkan dalam penggunaan media.
- c. diterapkan, dan praktis media tersebut tidak efektif untuk sasaran yang berbeda. Demikian juga, media yang dimanfaatkan (*by utilization*) seperti bola dunia, peta, penggaris, film, program komputer dan lain-lain, yang dapat ditemukan di pasar harus pula disesuaikan dengan tujuan dan subyek.
- d. Penggunaan media secara serampangan, tanpa memperhatikan manfaat, tujuan dan sasaran, serta tanpa melalui prosedur pemilihan yang tepat, justru akan mengacaukan pembelajaran. Bagaimanapun pembelajaran multimedia itu secara umum efektif, tetapi jika tidak memperhatikan faktor perhatian dan reseptivitas siswa serta familiaritas guru maka tidak akan berguna.
- e. Penggunaan media pembelajaran menghendaki adanya persiapan ekstra dari guru, bagi guru sebagai teacher manager yang mendesain proses pembelajaran, ataupun guru sebagai teacher operator yang mempersiapkan teknik-teknik presentasi dan mempresentasikan pembelajaran dengan media yang sudah dipilih.

³¹ Syaiful Bahri Djamarah, Aswan Zain, *Op.cit.*, hlm. 126-127.

- f. Penggunaan media sejauh mungkin lebih dari sekedar berfungsi alat bantu mengajar guru (*teaching aids*) tetapi sebagai sumber yang menempati posisi sebagai bagian integral dari system operasi pembelajaran.
- g. Tidak diperkenankan menggunakan media untuk sekedar pengisi waktu luang, karena akan memberikan kesan buruk bagi siswa bahwa media hanya sebagai media hiburan. Media-media yang dapat dikesankan melenceng adalah program film pendidikan, gambar-gambar, slide, televisi, OHP, dan juga Komputer. Di situlah guru perlu ekstra hati-hati menyikapi pemanfaatannya.³²

7. Tahap-tahap Penggunaan Media Audio Visual

Langkah-langkah penggunaan media audio visual ada hal-hal yang harus dipersiapkan misalnya: guru harus tau cara pengoperasian media tersebut, guru harus terlebih dahulu tahu konten alat bantu yang akan digunakan, dan yang pasti harus sesuai dengan indikator pencapaian yang akan dicapai. Berikut akan dijelaskan saran-saran untuk menggunakan media audio visual dalam pembelajaran agar dapat berfungsi secara optimal:

- a. Bahan yang disajikan harus mengarah langsung pada masalah yang dibicarakan oleh kelompok, dalam artian harus terarah.
- b. Bahan seyogyanya hanya disajikan pada waktu yang tepat sehingga tidak menyebabkan terputusnya kelangsungan berfikir.
- c. Pimpinan sebaiknya mengetahui bagaimana menjalankan alat bantu.
- d. Alat bantu sebaiknya mengajarkan sesuatu, tidak sekedar menayangkan sesuatu.
- e. Partisipasi pelajar sangat diharapkan dalam situasi ketika alat bantu audio visual digunakan.
- f. Rencana mutlak diperlukan untuk membuat bahan yang disajikan dengan alat bantu lebih efektif.

³² Fuad Fakhrrudin, *Op.Cit*, hlm. 57-59.

- g. Beberapa alat bantu sebaiknya digunakan.
- h. Alat bantu audio visual sebaiknya digunakan secara hati-hati dan disimpan dengan baik.³³

Menurut Amir Hamzah Sulaeman Media audio visual baru ada faedahnya kalau yang menggunakannya telah mempunyai ketrampilan yang lebh dari memadai dalam penggunaannya. Ada empat pokok penting dalam cara menggunakan alat-alat audio visual yakni:

a. Persiapan

Penggunaan yang efektif dari alat-alat audio visual menuntut persiapan yang matang. Untuk itu memerlukan langkah-langkah yang tertentu yakni:

- 1) Pelajari tujuan
- 2) Persiapkan pelajaran
- 3) Pilih dan usahakan alat yang cocok
- 4) Berlatihlah menggunakan alat
- 5) Periksa tempat

b. Penyajian

Setelah tujuan ditetapkan dan persiapan selesai, kemudian tentukan waktu penyajian. Adapun hal-hal yang harus diperhatikan dalam penyajian, yakni:

- 2) Menyusun kata pendahuluan
- 3) Menarik perhatian
- 4) Menyatakan tujuan
- 5) Menggunakan alat
- 6) Mengusahakan penampilan yang bermutu

b. Penerapan

Suatu pelajaran atau informasi tidak ada artinya kalau seseorang tidak dapat menggunakan atau tidak bisa menerapkannya dalam penghidupan sehari-hari. Untuk menguatkan dasar bagi penerapan itu dapat dilakukan hal-hal sebagai berikut:

³³ Suprijanto, *Op.cit.*, hlm. 1

- 1) Praktek
 - 2) Pertanyaan-pertanyaan
 - 3) Ujian
 - 4) Diskusi
- c. Kelanjutan

aktivitas lanjutan ini dapat berupa Tanya jawab, guna mengetahui sejauh mana pemahaman audien/siswa terhadap materi yang disajikan. Kalau masih ada kekeliruan bisa dilakukan pemutaran kembali³⁴

8. Audio Visual Berupa LCD Proyektor

LCD Proyektor sebagai perangkat presentasi digital dengan kelebihan mampu menampilkan kualitas gambar yang sangat baik dan bisa digunakan di berbagai media elektronik. Saat ini LCD Proyektor semakin berkembang dengan berbagai teknologi yang diselipkan didalamnya. Teknologi Image Engine diantaranya LCD,CRT,LDP dan LCOS, dengan kualitas image yang terbaik LCD. Sedangkan resolusi/ketajaman image diantaranya SVGA,XVGA,SXGA dan UXGA, dengan resolusi yang tinggi SVGA. Brightness (pencahayaannya) dengan ukuran ANSI Lumens, semakin besar ANSI Lumens semakin baik. Untuk koneksi juga mempengaruhi kualitas gambar diantaranya koneksi VGA, RGB,RCA,S-Video,DVI.³⁵ Semakin lengkap jenis koneksi, semakin tinggi kualitas image. Dari segi bentuk, bentuk LCD Proyektor juga semakin menarik, efisien dan praktis. Berikut ini rincian mengenai LCD proyektor:

a. Bagian-bagian LCD Proyektor

Bagian atas LCD meliputi

- 1) Power swich

³⁴ Amir Hamzah Sulaeiman, *Media Audio-Visual*, (Jakarta: Pustaka Media, 2003), hlm.20-23

³⁵ Blink Guna Darma "LCD Proyektor" <http://www.setoart.co.cc/2009/12/lcd-proyektor.html> ,20/8/2017

- 2) Key pad
- 3) Security lock
- 4) Zoom ring
- 5) Focus ring
- 6) Computer and video conector

Sedangkan bagian belakang LCD meliputi:

- 1) Rear Adjuster foot
- 2) AC power cord inlet
- 3) Kensington anti-theft lock slot
- 4) IR remote sensor RS232 control port
- 5) USB socket
- 6) RGB (PC) component video
- 7) RGB signal output socket
- 8) Video socket
- 9) S-Video socket
- 10) Audio socket
- 11) Speaker

Bagian kontrol luar meliputi:

- 1) Power On/Off
- 2) Blank mematikan display
- 3) Mode tombol cepat mengatur display
- 4) Source memilih input signal RGB, component video, S-Video
- 5) Auto, mengatur display terbaik yang ditampilkan proyektor
- 6) Lampu indikator light, menunjukkan lampu berfungsi atau tidak
- 7) Temperatur warning light, menunjukkan suhu dalam proyektor
- 8) Power indikator light, menunjukkan proyektor beroperasi
- 9) Kiri mengatur koreksi keystone
- 10) Kanan mengatur koreksi keystone
- 11) Menu menghidupkan OSD (on screen display)
- 12) Exit keluar dari menu
- 13) Focus ring mengatur focus

14) Zoom ring untuk memperbesar atau memperkecil gambar

Remote Kontrol meliputi

- 1) Power On/Off
- 2) Freeze, mematikan display pada gambar terakhir disimpan
- 3) Up, Down, Left, Right
- 4) Tombol pengatur pada saat setting menu
- 5) Menu, menghidupkan OSD (On Screen Display)
- 6) Keystone, mengatur secara manual proporsi display
- 7) Page up, down, melanjutkan ke halaman berikut
- 8) Auto, untuk mengatur display terbaik
- 9) Source, untuk input signal RGB, Component Video, S-Video
- 10) Blank, mematikan display
- 11) Mode, tombol operasi cepat untuk pengaturan display³⁶

b. Koneksi LCD Proyektor

LCD Proyektor dapat bekerja dengan dilengkapi peralatan tambahan yaitu:

- 1) Kabel data : Digunakan untuk menghubungkan antara LCD Proyektor dengan komputer. Dua jenis kabel data yang sering digunakan dalam LCD Proyektor yaitu : USB (Universal Serial Bus) atau Parallel.
- 2) Wirreles
Tanpa menggunakan kabel, LCD Proyektor bisa disambungkan dengan berbagai koneksi wireless, misalnya, Wifi, Bluetooth.
- 3) Power Supply
Menghubungkan LCD Proyektor dengan sumber listrik. Terdiri dari adaptor dan kabel penghubung tegangan ke LCD Proyektor.³⁷

³⁶ *Ibid*

³⁷ *Ibid*

c. Cara Penggunaan LCD Proyektor

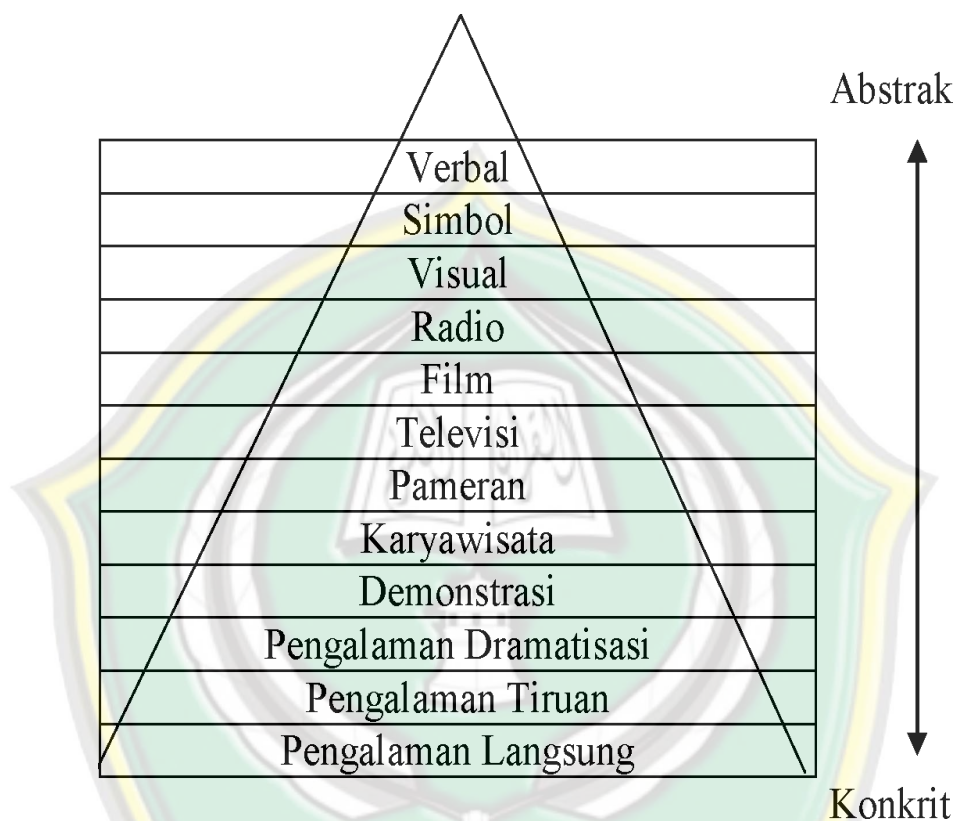
- 1) Hubungkan proyektor dengan listrik menggunakan kabel power, apabila lampu indikator power menyala orange, berarti proyektor siap dipakai
- 2) Buka tutup lensa
- 3) Tekan tombol power sekitar 2 detik (di panel proyektor atau remote), tunggu sampai indikator berwarna hijau dan display tampil penuh selama 10 - 30 detik
- 4) Nyalakan semua peralatan yang menjadi input (CPU, Notebook, video player dll)
- 5) Tekan source (input) untuk memilih input yang akan didisplaykan atau automatic source dalam kondisi "On", silahkan menunggu 5 - 10 detik untuk pencarian inputterdekat.
- 6) Port LCD dihubungkan ke PC atau notebook melalui kabel USB , begitu juga kabel VGA dan kabel audio
- 7) LCD Proyektor dapat dihubungkan dengan monitor komputer melalui VGA kabel Port Video dan audio dalam LCD dapat dihubungkan VGA adapter kabel dan kabel audio ke computer.³⁸

9. Kerucut Pengalaman Edgar

Kerucut pengalaman adalah sebuah teori pola media pendidikan yang dikemukakan oleh ahli audio visual yang bernama Edgar Dale dalam bukunya yang berjudul "*Audio-Visual Methods In Teaching*". Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu ini Edgar Dale mengadakan klasifikasi pengalaman berlapis menurut tingkat dari yang paling konkrit ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan kerucut pengalaman (*cone of experience*). Bentuk kerucutnya sebagai berikut:

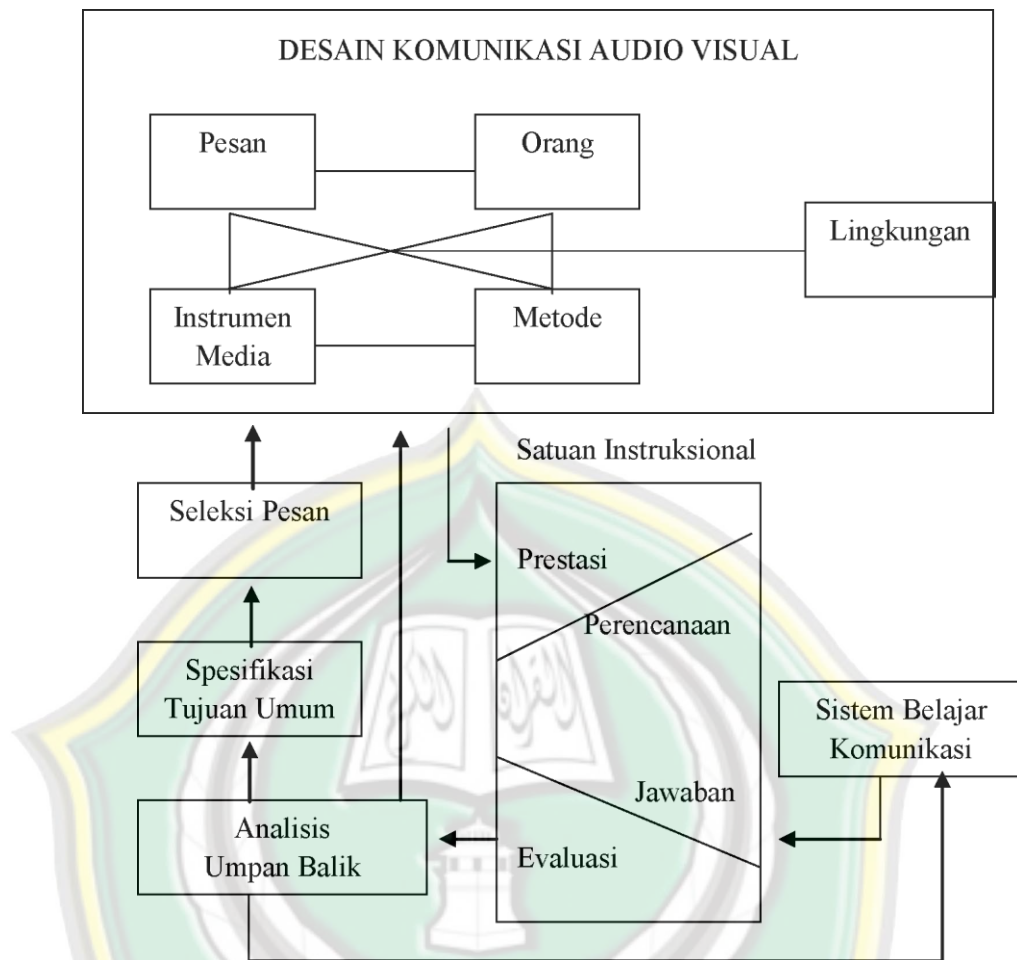
³⁸ *Ibid.*

Gambar: 2.1
Kerucut Pengalaman Edgar



10. Desain Komunikasi Media Audio Visual

Association for Education and Communication Technology (AECT) mengemukakan bahwa konsep media (audio visual) telah mensintesisakan konsep-konsep komunikasi, sistem, unsur-unsur, atau komponen-komponen dalam suatu sistem dan rancangan sistem serta konsep teori belajar. Berikut ini adalah bagan desain komunikasi audio visual :



Model proses komunikasi pengajaran ini memperlihatkan salah satu komponen di dalam sistem, yaitu desain komunikasi audio visual yang diklasifikasikan menurut jenisnya :³⁹

- a. Pesan, merupakan informasi yang disampaikan berupa isi, makna, pengertian dari materi pengajaran atau bahan pelajaran.
- b. Media yang terdiri dari perangkat lunak dan perangkat keras disiapkan untuk menyajikan pesan terpilih, misalnya modul dan slides suara.
- c. Instruktur, adalah orang yang mengendalikan, menyajikan atau mentransmisikan informasi, pesan, isi, makna, pengertian dari materi instruksional.

³⁹ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Teknologi Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2001), hlm. 63-64.

- d. Metode, adalah teknik-teknik tertentu yang digunakan agar penyajian informasi menjadi efektif.
- e. Lingkungan berupa kondisi-kondisi tertentu yang dikendalikan diatur atau dimanipulasi guna menciptakan situasi pengajaran yang kondusif.

11. Kelebihan dan Kekurangan Penggunaan Media Audio Visual

a. Kelebihan Audio Visual

- 1) Membuahkan hasil belajar lebih baik, karena semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan.
- 2) Siswa akan belajar lebih banyak daripada jika materi pelajaran disajikan hanya dengan stimulus dengar saja atau dengan stimulus pandang saja.⁴⁰

b. Kelemahan Audio Visual

- 1) Terlalu menekankan pentingnya materi (bahan-bahan audio visual) ketimbang proses pengembangannya, seperti: desain, produksi, dan evaluasi.
- 2) Tetap memandang materi audio visual sebagai alat bantu guru dalam mengajar, sehingga keterpaduan antara bahan-bahan dan alat bantu tersebut diabaikan.
- 3) Perhatian sulit dikuasai, partisipasi siswa jarang dipraktikkan
- 4) Sifat komunikasinya hanya satu arah dan harus diimbangi dengan pencarian umpan balik yang lain kurang mampu menampilkan detail dari objek yang disajikan secara sempurna.⁴¹

B. Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

1. Pengertian Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

⁴⁰ Amir Hamzah Sulaeiman, *Media Audio-Visual*, hlm. 9.

⁴¹ Arif S. Sardirman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*(Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2005), hlm. 75.,

Pembelajaran berasal dari kata belajar yang mendapat imbuhan “pe” dan akhiran “an”. Adapun pengertian belajar mempunyai beberapa pengertian sebagai berikut:

- a. Slameto menjelaskan belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.⁴²
- b. Muhibbin Syah mendefinisikan belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku individu dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif.⁴³
- c. Oemar Hamalik, belajar adalah perubahan dalam perbuatan melalui aktifitas, praktek, dan pengalaman.⁴⁴

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan yang dimaksud dengan pembelajaran adalah proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya yang melibatkan proses kognitif, afektif dan psikomotorik.

Sedangkan Sejarah Kebudayaan Islam disingkat “SKI” merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang menelaah tentang asal usul, perkembangan, peranan kebudayaan, atau peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam pada masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW, sampai dengan masa Khulafaurrasyidin.⁴⁵ Secara substansial mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam yang mengandung

⁴² Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Rineka Cipta, Jakarta, 2010, hlm. 2.

⁴³ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan suatu Pendekatan Baru*, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2008, hlm. 92.

⁴⁴ Oemar Hamalik, *Psikologi Belajar dan Mengajar*, Sinar Baru Algensindo, Bandung, 2000, hlm. 45.

⁴⁸ Hamruni, *Strategi Pembelajaran*, (Yogyakarta, Insan Madani : 2012), hlm.6

nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik.⁴⁶

2. Ruang Lingkup Pembelajaran SKI

Materi SKI merupakan bagian dari PAI yang ruang lingkungnya meliputi sejarah perkembangan Islam di Indonesia. Peristiwa peristiwa masa lalu yang terkait dengan pelaku (tokoh), waktu, tempat, proses terjadinya peristiwa selalu berkesinambungan dari generasi ke generasi berikutnya.

Ruang lingkup Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Ibtidaiyah meliputi :

- a. Sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW.
- b. Dakwah nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya, yang meliputi kegigihan dan ketabahannya dalam berdakwah, kepribadian Nabi Muhammad SAW, hijrah Nabi Muhammad SAW ke Thaif, peristiwa Isra' Mi'raj Nabi Muhammad SAW.
- c. Peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yatsrib, keperwiraan akhir hayat Rasulullah SAW.
- d. Peristiwa-peristiwa pada masa khulafaurrasyidin.
- e. Sejarah perjuangan tokoh agama Islam di daerah masing-masing.

Berdasarkan ruang lingkup tersebut, maka dapat dijelaskan sebuah standar kompetensi atau kompetensi inti dan kompetensi dasar kelas V MI sebagai berikut:

Tabel 2.1: SK & KD

⁴⁶ *Ibid*, hlm. 6-7

Smt	Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar	Alokasi Waktu
I	1. Mengenal peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yasrib	a. Mengidentifikasi sebab-sebab hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yasrib. b. Menceritakan peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yasrib. c. Mengambil hikmah dari peristiwa hijrah Nabi Muhammad SAW ke Yasrib.	32 jam pelajaran (16 pertemuan)
	2. Memahami keperwiraan Nabi Muhammad SAW	2.1 Mendeskripsikan upaya yang dilakukan Nabi Muhammad SAW dalam membina masyarakat Madinah (social, ekonomi, agama dan pertanian) 2.2 Meneladani keperwiraan Nabi Muhammad SAW dalam membina masyarakat	

Lanjutan

		Madinah	
II	3. Mengenal peristiwa fathu Makah	<p>3.1 Mengidentifikasi sebab-sebab terjadinya Fathu Makkah</p> <p>3.2 Menceritakan kronologi peristiwa Fathu Makkah</p> <p>3.3 Mengambil ibrah dari peristiwa Fathu Makkah</p>	28 jam pelajaran (14 pertemuan)
	4. Mengidentifikasi peristiwa akhir hayat Rasulullah SAW	<p>4.1 Menceritakan peristiwa-peristiwa diakhir hayat Rasulullah SAW</p> <p>4.2 Mengambil hikmah dari peristiwa akhir hayat Rasulullah SAW</p>	

3. Tujuan Mata Pelajaran SKI

Mata pelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

- a. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai dan norma-norma Islam yang telah dibangun

oleh Rasulullah SAW dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

- b. Membangun kesadaran peserta didik tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini, dan masa depan.
- c. Melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.

Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam mengambil *Ibrah* dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Islam), meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, dan seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam

4. Prinsip Pembelajaran SKI

Konsep belajar dan pembelajaran dapat diidentifikasi prinsip-prinsip belajar dalam pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

- a. Prinsip Kesiapan (*Raediness*)

Proses belajar sangat dipengaruhi oleh kesiapan individu sebagai subyek yang melakukan kegiatan belajar. Kesiapan belajar adalah kondisi fisik (jasmani mental) individu yang memungkinkan subyek dapat melakukan belajar.⁴⁷

- b. Prinsip Motivasi (*Motivation*)

Motivasi dapat diartikan sebagai tenaga pendorong atau penarik yang menyebabkan adanya tingkah laku ke arah suatu tujuan tertentu. Ada tidaknya motivasi dalam diri siswa dapat diamati dari observasi tingkah lakunya. Apabila siswa mempunyai motivasi ia akan

⁴⁷ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam, Upaya Mengefektifkan Pendidikan Agama di Sekolah*, Remaja Rosda Karya, Bandung, 2001, hlm. 13.

bersungguh-sungguh, menunjukkan minat, mempunyai perhatian dan rasa ingin tahu yang kuat untuk ikut serta dalam kegiatan belajar, berusaha keras dan memberikan waktu yang cukup untuk melakukan kegiatan tersebut dan terus kerja sampai tugas-tugas tersebut diselesaikan. Dalam pengembangan pembelajaran pendidikan agama Islam perlu diupayakan bagaimana agar dapat mempengaruhi dan menimbulkan motivasi instrinsik melalui dapat diciptakan suasana lingkungan yang religius sehingga tumbuh motivasi untuk mencapai tujuan PAI sebagaimana yang ditetapkan.⁴⁸

c. Prinsip Perhatian

Perhatian merupakan suatu strategi kognitif yang mencakup empat ketrampilan yaitu: 1) Berorientasi pada suatu masalah, 2) Peninjauan sepintas isi masalah, 3) Memusatkan diri pada aspek-aspek yang relevan, 4) Mengabaikan stimulus yang tidak relevan. Dalam proses pembelajaran, perhatian merupakan faktor yang besar pengaruhnya. Kalau siswa mempunyai perhatian yang besar mengenai apa yang disajikan atau dipelajari. Siswa dapat menerima dan memilih stimuli yang relevan untuk diproses lebih lanjut diantara sekian banyak stimuli yang datang dari luar.⁴⁹

d. Prinsip Persepsi

Pada umumnya, seorang cenderung percaya pada sesuatu sesuai dengan bagaimana ia memahami itu pada situasi tertentu. Persepsi adalah suatu proses yang bersifat kompleks yang menyebabkan orang dapat menerima atau meringkas informasi yang diperoleh dari lingkungannya. Semua proses belajar selalu dimulai dengan persepsi, yaitu setelah siswa menerima stimulus atau suatu pola stimuli dari lingkungannya.

⁴⁸ *Ibid.*, hlm. 138.

⁴⁹ *Ibid.*, hlm. 139.

e. Prinsip Retensi

Retensi adalah apa yang tertinggal dan dapat diingat kembali setelah seseorang mempelajari sesuatu. Dengan retensi membuat apa yang dipelajari dapat bertahan atau tertinggal lebih lama dalam struktur kognitif dan dapat diingat kembali jika diperlukan. Karena itu, retensi sangat menentukan hasil yang diperoleh siswa dalam proses pembelajaran.

f. Prinsip Transfer

Transfer merupakan suatu proses dimana sesuatu yang pernah dipelajari dapat mempengaruhi proses dalam mempelajari sesuatu yang baru. Dengan demikian, transfer berarti pengaitan pengetahuan yang sudah dipelajari dengan pengetahuan yang baru dipelajari.⁵⁰

5. Langkah-langkah Pembelajaran SKI

Langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007 meliputi sebagai berikut:⁵¹

a. Pendahuluan

Dalam kegiatan pendahuluan guru:

- 1) Menyiapkan siswa secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran
- 2) Mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mengaitkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari
- 3) Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai
- 4) Menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai dengan silabus.

b. Kegiatan Inti

- 1) Ekspolasi

⁵⁰ *Ibid.*, hlm. 141.

⁵¹ Permendiknas Nomor 41 Tahun 2007, *Standar Proses Untuk Pendidikan Dasar dan Menengah*.

Dalam kegiatan eksplorasi guru:

- a) Melibatkan siswa mencari informasi yang luas dan dalam tentang topic/tema materi yang akan dipelajari dengan menerapkan prinsip
- b) Menggunakan beragam pendekatan pembelajaran, media pembelajaran dan sumber belajar lain
- c) Memfasilitasi terjadinya interaksi antar siswa serta antara siswa dengan guru, lingkungan dan sumber belajar lainnya
- d) Melibatkan siswa secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran
- e) Memfasilitasi siswa melakukan percobaan di laboratorium, studio atau lapangan

2) Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi guru:

- a) Membiasakan siswa membaca dan menulis yang beragam melalui tugas-tugas tertentu yang bermakna
- b) Memfasilitasi siswa melalui pemberian tugas, diskusi dan lain-lain untuk memunculkan gagasan baru baik secara lisan maupun tulisan
- c) Memberi kesempatan untuk berfikir, menganalisis, menyelesaikan masalah dan bertindak tanpa rasa takut
- d) Memfasilitasi siswa dalam pembelajaran kooperatif dan kolaboratif
- e) Memfasilitasi siswa berkompetisi secara sehat untuk meningkatkan prestasi belajar
- f) Memfasilitasi siswa membuat laporan eksplorasi yang dilakukan baik lisan maupun tertulis secara individual maupun kelompok
- g) Memfasilitasi siswa untuk menyajikan hasil kerja secara individual maupun kelompok

- h) Memfasilitasi siswa melakukan pameran, turnamen, festival, serta produk yang dihasilkan
- i) Memfasilitasi siswa melakukan kegiatan yang menumbuhkan kebanggaan dan rasa percaya diri siswa

3) Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi guru:

- a) Memberikan umpan balik positif dan penguatan dalam bentuk lisan, tulisan, isyarat, maupun hadiah terhadap keberhasilan siswa
- b) Memberikan konfirmasi terhadap hasil eksplorasi dan elaborasi siswa melalui berbagai sumber
- c) Memfasilitasi siswa melakukan refleksi untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah dilakukan
- d) Memfasilitasi siswa untuk memperoleh pengalaman yang bermakna dalam mencapai kompetensi dasar
- e) Berfungsi sebagai narasumber dan fasilitator dalam menjawab pertanyaan siswa yang menghadapi kesulitan, dengan menggunakan bahasa yang baku dan benar
- f) Membantu menyelesaikan masalah
- g) Memberi acuan agar siswa dapat melakukan pengecekan hasil eksplorasi
- h) Memberi informasi untuk bereksplorasi lebih jauh dan
- i) Memberi motivasi kepada siswa yang kurang atau belum berpartisipasi aktif.

c. Kegiatan Penutup

Dalam kegiatan penutup guru:

- 1) Bersama-sama dengan siswa dan atau sendiri membuat rangkuman/kesimpulan pelajaran

- 2) Melakukan penilaian dan atau refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan secara konsisten dan terprogram
- 3) Memberikan umpan balik terhadap proses dan hasil pembelajaran
- 4) Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk pembelajaran remedi, program pengayaan, layanan konseling dan atau memberikan tugas baik tugas individual maupun kelompok sesuai dengan hasil belajar siswa dan
- 5) Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

6. Faktor yang mempengaruhi Pembelajaran SKI

Faktor yang mempengaruhi belajar baik dari dalam diri individu (faktor internal) maupun dari luar diri (eksternal) sebagai berikut:

a. Faktor internal

Faktor internal atau faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri meliputi dua aspek, yaitu aspek fisiologis dan aspek psikologis.⁵²

1) Aspek fisiologis

Mengenai fisiologis ialah bagaimana kondisi fisiknya dan kondisi panca inderanya, terutama mata dan telinga sebagai alat penglihat dan pendengar.⁵³

2) Aspek Psikologis

Belajar pada hakekatnya adalah proses psikologis. Oleh karena itu, semua keadaan dan fungsi psikologis tentu saja mempengaruhi kemampuan belajar seseorang. Banyak faktor yang termasuk psikologis yang dapat mempengaruhi kuantitas dan kualitas perolehan pembelajaran siswa. Adapun yang menyangkut aspek psikologis adalah minat, kecerdasan, bakat, motivasi, kemampuan kognitifnya.⁵⁴

³⁷ Muhibbin Syah' *Op.cit.* hlm 131

³⁸ M. Ngalim Purwanto' *Psikologi Belajar*, Rineka Cipta, Jakarta, 2008, hlm.191

³⁹ *Ibid* , hlm.156

- a) Minat, minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang besar terhadap sesuatu, atau suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh.⁵⁵ Minat dapat mempengaruhi kualitas pencapaian hasil belajar siswa. Hal ini disebabkan karena pusat perhatian yang lebih tampak terhadap suatu pelajaran, sehingga memungkinkan belajar lebih giat dan memperoleh prestasi seperti yang diharapkan.
- b) Kecerdasan atau intelegensi. Intelegensi adalah kemampuan yang dibawa sejak lahir, yang memungkinkan seseorang berbuat dengan cara yang tertentu. Tingkat intelegensi dan kecerdasan siswa dapat menentukan keberhasilan belajarnya. Ini berarti semakin tinggi intelegensi siswa maka semakin besar peluangnya untuk meraih sukses.⁵⁶
- c) Bakat, bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk memperoleh keberhasilan pada masa yang akan datang.⁵⁷
- d) Motivasi. Motivasi adalah segala sesuatu yang mendorong untuk bertindak melakukan sesuatu. Motivasi adalah syarat mutlak untuk belajar.⁵⁸ Semakin tinggi pula semangatnya dalam melakukan proses pembelajaran, sehingga besar pula kemungkinan mencapai prestasi belajarnya.
- e) Kemampuan kognitif, ranah kognitif merupakan yang selalu dituntut untuk dikuasai. Karena penguasaan kemampuan pada tingkat ini menjadi dasar bagi penguasaan ilmu pengetahuan.⁵⁹

⁴⁰ Syaiful Bahri Djamarah' *Psikologi Belajar*, Rineka Cipta, Jakarta, 2008, hlm.191

⁴¹ M.Ngalim Purwanto' *Op.Cit.*,Hlm. 52

⁵⁷ Muhibbin Syah, *Op.cit.*, hlm. 135

⁵⁸ M.Ngalim Purwanto' *Op.Cit.*,Hlm. 60

⁵⁹ Syaiful Bahri Djamarah, *Op.cit.*, hlm. 168

b. Faktor Eksternal

Faktor eksternal siswa terdiri atas dua macam, yaitu faktor lingkungan dan faktor instrumental.⁶⁰

1) Faktor lingkungan terdiri atas dua:

Lingkungan sosial, yang termasuk lingkungan sosial siswa adalah keluarga, masyarakat, dan tetangga juga teman-teman sepermainan di sekitar perkumpulan siswa tersebut. Lingkungan sosial yang lebih banyak mempengaruhi kegiatan belajar adalah lingkungan keluarga, yaitu orang tua dan keluarga siswa itu sendiri.

Lingkungan non sosial, yang termasuk Lingkungan non sosial adalah gedung sekolah dan letaknya, rumah tempat tinggal keluarga siswa dan letaknya, alat-alat belajar, keadaan cuaca, dan waktu belajar yang digunakan siswa.

2) Faktor Instrumental

Setiap sekolah mempunyai tujuan yang akan dicapai. Dalam rangka mencapai tujuan itu diperlukan seperangkat kelengkapan dalam berbagai bentuk dan jenisnya. Semua itu dapat di berdayakan menurut fungsi masing-masing kelengkapan sekolah. Instrumental atau kelengkapan itu meliputi:⁶¹

- a) Kurikulum merupakan unsur substansial dalam pendidikan.
- b) Program, disusun untuk dijalankan demi kemajuan pendidikan. Keberhasilan pendidikan di sekolah tergantung dari baik tidaknya program pendidikan itu akan muncul suatu kualitas pengajaran, sehingga akan menjadikan siswa memperoleh prestasi yang optimal.
- c) Sarana dan fasilitas, sarana mempunyai arti penting dalam pendidikan, dengan adanya sarana yang memadai, akan menjadikan kegiatan belajar mengajar yang kondusif. Demikian pula dengan fasilitas yang ada di sekolah, seperti: buku-buku di

⁶⁰ Muhibbin Syah, *Op.cit.*, hlm. 152-154

⁶¹ Syaiful Bahri Djamarah, *Op.cit.*, hlm. 146

perpustakaan, buku pegangan siswa, tidak boleh diabaikan. Dengan demikian, sarana dan fasilitas mempengaruhi kegiatan belajar di sekolah.

- d) Guru, merupakan unsur manusia dalam pendidikan. Kehadiran guru mutlak diperlukan di dalamnya yang mempengaruhi prestasi belajar siswa tidak hanya latar belakang pendidikan atau pengalaman mengajar, akan tetapi juga dipengaruhi oleh profesionalisme guru.⁶²

C. Kajian Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian ini memberikan gambaran tentang kajian yang berkaitan dengan judul dalam penelitian ini. Penelitian tentang implementasi media audio visual telah banyak dilakukan, baik berupa penelitian, buku, atau artikel. Berikut beberapa karya ilmiah terdahulu yang terkait dengan penelitian tesis tentang implementasi media audio visual dalam pembelajaran yang peneliti lakukan antara lain:

1. Joni Purwono dalam jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran FKIP UNS berjudul “ *Penggunaan Media Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam d Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan* “. ⁶³Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa latar belakang masalah media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media audio visual. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media audio visual pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di SMP Negeri 1 Pacitan, baik pada perencanaan, pelaksanaan pembelajaran, keterampilan dalam membuat dan menggunakan, hambatan yang dialami dan hasil belajar

⁶² *Ibid.*, hlm. 147

⁶³ Joni Purwono “ *Penggunaan Audio-Visual Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan* Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran FKIP UNS Vol.2, hal 127-144, Edisi April 2014

yang diperoleh. Metode penelitian ini dilaksanakan dengan penelitian kualitatif, karena fokus penelitiannya adalah bagaimana penggunaan Media Audio-Visual pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam, alasan peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif karena permasalahan belum jelas, holistik, kompleks, dinamis, dan penuh makna sehingga tidak mungkin data pada situasi sosial tersebut terjaring dengan metode penelitian kuantitatif dengan instrumen seperti test, kuesioner, pedoman wawancara. Hasil penelitiannya adalah pelaksanaan penggunaan media audio visual dalam pembelajaran memberikan dampak positif bagi siswa. Siswa mendapatkan suasana pembelajaran yang baru, suasana kelas menjadi lebih interaktif, pembelajaran menjadi menarik, siswa menjadi lebih antusias dan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.

Dari uraian di atas, maka terlihat ada persamaan dan perbedaan antara peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Joni Purwono. Persamaan antara keduanya dalam metode penelitiannya yakni sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif. Perbedaannya terletak pada fokus kajian penelitian. Penelitian oleh Joni Purwono memfokuskan pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. Sedangkan peneliti memfokuskan pada implementasi media audio visual dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas V MI Al-Islam Bngsri Jepara

2. Sapto Haryoko dalam Jurnal Edukasi Universitas Negeri Makasar berjudul *Efektifitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*.⁶⁴ Latar belakang dalam penelitian ini adalah salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran, dan yakni dapat lebih menggairahkan animo mahasiswa dalam perkuliahan adalah media audio visual. Desain penelitian yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *the pre test-post test-control group design*. Hasil penelitian

⁶⁴ Sapto Haryoko, *Efektifitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran*, Jurnal Edukasi Universitas Negeri makasar, vol. 5 No. 1 Maret 2009

tersebut menjelaskan bahwa hasil belajar mahasiswa tehnik jaringan komputer yang diajarkan dengan menggunakan media audio visual memiliki skor yang jauh lebih tinggi dibanding dengan mahasiswa teknik jaringan komputer yang diajarkan dengan menggunakan media konvensional. Hal ini dapat ditunjukkan pada hasil post test antara kelompok eksperimen (Audio Visual) = 86,00 dan kelompok control (konvensional) = 78,33

Dari uraian di atas, maka terlihat ada persamaan dan perbedaan antara peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Sapto Haryoko. Persamaan antara keduanya dalam focus penggunaan media audio visual dalam proses pembelajaran. Perbedaanya terletak pada metode penelitian Sapto Haryoko menggunakan metode kuantitatif, sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif.

3. Fauzi Miftakh dalam jurnal ilmiah solusi Universitas Singa perbangsa Karawang berjudul *Penggunaan Media Audio Visual Dalam meningkatkan Kemampuan Menyimak Mahasiswa*.⁶⁵ Latar belakang penelitian ini adalah untuk mengatasi rendahnya kemampuan mahasiswa mengungkapkan kembali isi cerita dalam pengajaran menyimak, maka perlu mencari upaya pemecahannya. Dalam penelitian ini, peneliti mencoba menggunakan media audio visual seperti laptop dan proyektor,. Alasan peneliti menggunakan media audio visual ini dengan pertimbangan media tersebut mudah diperoleh dan dapat menunjang peneliti dalam pengajaran menyimak, metode penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian tersebut menjelaskan bahwa kemampuan menyimak mahasiswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media audio visual sedikitnya meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes menyimak, mahasiswa mendapat nilai rata-rata pada siklus 1 adalah 57.11 dan pada

⁶⁵ Fauzi Miftakh berjudul *Penggunaan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Mahasiswa*, Jurnal Ilmiah Solusi Universitas Singaperbangsa Karawang, Jurnal Ilmiah Solusi Vol. 2 No. 5 Maret 2015 – Mei 2015.

siklus II adalah 66,34. Kemampuan menyimak siswa sebelum menggunakan media audio visual lebih rendah dengan nilai rata-rata. Hal ini dapat dilihat dari skor rata-rata yaitu 50,76. Selain itu, mahasiswa terlihat lebih antusias dan termotivasi dalam belajar khususnya materi menyimak dalam bahasa Inggris.

Dari uraian di atas, maka terlihat ada persamaan dan perbedaan antara peneliti dengan penelitian yang dilakukan oleh Fauzi Miftakh Penggunaan Media Audio Visual Dalam meningkatkan Kemampuan Menyimak Mahasiswa Persamaan antara keduanya dalam focus penelitiannya yakni sama-sama Penggunaan Media Audio Visual. Perbedaannya terletak pada metode penelitiannya. Penelitian oleh Fauzi Miftakh menggunakan metode penelitian tindakan kelas, Sedangkan peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif.

D. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir ialah penjelasan sementara terhadap gejala yang menjadi obyek permasalahan. Kerangka berpikir disusun berdasarkan tinjauan pustaka dan hasil penelitian yang relevan.⁶⁶ Kerangka berpikir yang berkaitan dengan judul “Implementasi Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas V MI Al-Islam Bangsri Jepara”.

Dari langkah manajemen tersebut, maka dapat digambarkan kerangka berpikir dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

⁶⁶ Husaini Usman, Purnomo Setiady Akbar, *Metodologi Penelitian Sosial*, Bumi Aksara Jakarta, 2006, hlm.33

Gambar 2.3
Kerangka Berpikir

