

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

### A. Pembelajaran dalam jaringan (Daring)

#### 1. Pengertian pembelajaran daring

Pembelajaran dalam jaringan (Daring) atau yang biasa dikenal sebagai e learning pada dasarnya adalah pembelajaran jarak jauh (PJJ). Sistem PJJ sudah dilaksanakan mulai pertengahan abad 18, yang selalu menggunakan teknologi dalam pelaksanaan pembelajarannya, yang dimulai dengan menggunakan teknologi paling sederhana sampai teknologi masa kini.<sup>1</sup> Pembelajaran online merupakan pembelajaran yang dilakukan melalui jaringan atau koneksi internet. Maka dari itu, menurut bahasa Indonesia pembelajaran *online* dimaknai sebagai pembelajaran daring atau pembelajaran dalam jaringan. Pembelajaran daring ialah pembelajaran yang dilakukan secara jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi jaringan komputer dan memakai Internet. Pembelajaran daring memungkinkan siswa ataupun untuk proses belajar mengajar melalui jaringan komputer di tempat mereka masing-masing tanpa harus datang secara fisik untuk mengikuti pelajaran / perkuliahan di kelas.<sup>2</sup> Menurut William Horton, “*E-learning is the use of electronic technologies to create learning experiences.*” (e-learning merupakan penggunaan media teknologi elektronik untuk menciptakan pengalaman belajar).<sup>3</sup>

Pembelajaran Daring tidak hanya membagikan materi saja dalam jaringan internet saja, akan tetapi

---

<sup>1</sup> Tian Belawati, *pembelajaran Online*, (Tangerang: Universitas terbuka; 2019), 6.

<sup>2</sup> Muhammad Syarif And Muhammad Hasbi, “Penerapan Metode Bayesia Network Dalam Aplikasi E-Learning Berbasis Web”, *Jurnal Teknik Informatika*, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, 2.

<sup>3</sup> William Horton, *E-learning by design*, (Amerika serikat: wiley: 2007), 1.

dalam pembelajaran daring juga terdapat proses kegiatan belajar mengajar secara daring. Jadi dalam proses belajar daring terdapat interaksi selama proses pembelajaran daring. Interaksi yang terjadi dalam pembelajaran daring terdiri dari komunikasi antara siswa dan guru, atau antar siswa dan siswa dengan materi pembelajaran itu sendiri. Ketiga jenis interaksi tersebut yang dinamakan pengalaman belajar.<sup>4</sup> pembelajaran secara daring membuat siswa dapat mengatur waktu belajar, lokasi dan seberapa lama siswa ingin belajar, hal ini tidak terlihat pada pembelajaran secara tatap muka.<sup>5</sup>

Pembelajaran Daring merupakan salah satu pembelajaran yang bisa membuat siswa menjadi lebih mandiri dan tidak mudah bergantung kepada orang lain. Hal tersebut dikarenakan, dengan menggunakan pembelajaran daring siswa akan fokus pada media online yang dipakai pembelajaran sebagai media pembelajaran, baik untuk menyelesaikan tugas ataupun untuk mengikuti diskusi yang sedang berlangsung. Dalam pembelajaran daring tidak akan ada interaksi atau pembicaraan siswa yang tidak perlu dan tidak penting. Semua yang didiskusikan dalam proses pembelajaran merupakan hal yang penting untuk menuntaskan kompetensi yang akan dicapai.<sup>6</sup>

## 2. Jenis-jenis pembelajaran daring

William Horton dalam bukunya yang berjudul *E-learning by design* berpendapat "*Effective e-learning starts with sound instructional design. Instructional*

---

<sup>4</sup> Tian Belawati, *pembelajaran Online*, (Tangerang: Universitas terbuka; 2019), 6.

<sup>5</sup> Anthony Anggrawan, "Analisis deskriptif hasil belajar pembelajaran tatap muka dan pembelajaran daring menurut gaya belajar mahasiswa", *Jurnal Matrik* Vol.18 No.2, 2019, 341.

<sup>6</sup> Albitar Septian Syarifudin, "*Implementasi pembelajaran daring untuk meningkatkan mutu pendidikan sebagai dampak diterapkannya social distancing*," *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, Vol. 5, No 1, 2020, 33.

*design requires selecting, organizing, and specifying the learning experiences necessary to teach somebody something.*" (E-learning yang efektif dimulai dengan desain pembelajaran yang baik. Desain instruksional membutuhkan pemilihan, pengorganisasian, dan menentukan pengalaman belajar yang diperlukan untuk mengajarkan sesuatu kepada seseorang).<sup>7</sup> Terdapat berbagai macam jenis pembelajaran online. Jenis-jenis pembelajaran online atau daring bisa dibedakan berdasarkan jenis-jenis interaksi, model desain, desain penggunaan dan skema penyelenggaraan.

Berdasarkan desain interaksinya pembelajaran daring dibedakan menjadi dua, yaitu pembelajaran Sinkronus dan pembelajaran asinkronus.

Pertama ialah desain pembelajaran sinkronus, desain pembelajaran sinkronus merupakan pembelajaran daring yang dilakukan secara bersamaan atau dalam satu waktu. Artinya interaksi yang dilakukan siswa dan guru dilakukan dalam waktu yang sama dengan menggunakan media komunikasi yang langsung. Maka dari itu guru dan siswa harus hadir secara bersamaan walaupun dalam tempat yang berbeda.<sup>8</sup> Banyak media yang bisa digunakan untuk pembelajaran sinkronus, seperti telepon seluler, *video-conferencing*, *Watshap*, *Google Classroom*, *zoom*, *google meets* dan lain-lain.

Dikarenakan proses interaksinya dilakukan secara langsung maka pembelajaran online secara sinkronus mempunyai keunggulan, yaitu dapat menambah rasa kebersamaan antar siswa dan guru ataupun antar siswa. Selain itu siswa dapat bertanya secara langsung dan juga guru dapat menjawabnya dalam waktu

---

<sup>7</sup> William Horton, *E-learning by design*, (Amerika serikat: wiley: 2007), 3.

<sup>8</sup> Tian Belawati, *pembelajaran Online*, (Tangerang: Universitas terbuka; 2019), 55-56.

yang sama. Sehingga proses kognitif siswa akan lancar. Sementara itu kelemahan dalam pembelajaran daring sinkronus yaitu aktu siswa untuk mempelajari materi yang diajarkan berkurang. Selain hal tersebut kendala waktu juga sangat berpengaruh, karena pembelajaran ini mengharuskan untuk hadir dalam waktu yang sama. Sementara antara siswa dan guru memiliki aktivitas yang tidak sama.

Desain yang kedua ialah Asinkronus, desain pembelajaran ini merupakan pembelajaran daring yang dilakukan oleh siswa dan guru tidak dalam waktu yang bersamaan. Pembelajaran asinkronus biasanya guru memberikan bahan materi lewat situs atau platform tertentu dan interkasi pembelajaran memakai media-media komunikasi yang dapat digunakan secara tidak langsung, seperti e-mail, discussiob board, message board, media sosial atau forum online lainnya.<sup>9</sup> Pembelajaran asinkronus memberikan fleksibelitas dan keluasan siswa untuk menentukan waktu belajar sendiri sesuai dengan kondisi masing-masing. Karena fleksibilitas system pembelajaran ini, maka sangat populer dan banyak digunakan. Sementara kelemahan dalam pembelajaran daring asinkronus adalah kurangnya interaksi yang dilakukan oleh guru dengan siswa ataupun siswa dengan siswa sehingga muncul perasaan sendirian. Hal ini mengakibatkan jika siswa menemui materi yang sulit dapat menyebabkan frustrasi dan keinginan untuk berhenti belajar.

Berdasarkan model desain, pembelajaran daring dibedakan menjadi berbagai macam, diantaranya yaitu Desain pembelajaran online tipe-kelas, desain pembelajaran Kolabortaif, desain pembelajaran online berbasis kompetensidan desain pembelajaran online model komunitas praktisi.

---

<sup>9</sup> Tian Belawati, *pembelajaran Online*, (Tangerang: Universitas terbuka; 2019), 57.

*Pertama* Desain pembelajaran tipe kelas adalah format pembelajarannya hampir sama dengan format tatap muka, seperti menggunakan rekaman pengajaran di kelas kemudian diunggah agar bisa dipelajari siswa, dan juga menggunakan system pengelolaan pembelajaran, yang merancang ruang kelas secara maya. *Kedua* Desain pembelajaran daring kolaboratif, desain Pembelajaran daring kolaboratif merupakan proses pencarian dan penciptaan ilmu baru melalui pendekatan konstruktif. Pendekatan konstruktif menekankan proses belajar yang didorong dengan kemajuan teknologi internet, sehingga memungkinkan siswa untuk berdiskusi secara daring.<sup>10</sup>

*Ketiga* desain pembelajaran online berbasis kompetensi, desain pembelajaran kompetensi yaitu desain pembelajaran daring yang dimulai dengan mengidentifikasi kompetensi atau ketrampilan tertentu yang diinginkan pembelajar. Ada beberapa tahapan dalam pembelajaran ini. Yaitu, mendefinisikan kompetensi yang ingin dicapai, merancang program atau mata pelajaran, memberikan bantuan belajar, dan menilai hasil belajar.<sup>11</sup> Dan yang terakhir yaitu Desain pembelajaran model komunitas praktisi, desain pembelajaran model komunitas dipengaruhi oleh kesamaan pengalaman dalam belajar, konstruksi sosial, dan jaringan. Model pembelajaran ini dipengaruhi dengan banyaknya pekerja dalam bidang yang sama berkelompok sehingga membentuk komunitas. komunitas ini biasanya saling bertukar pendapat, informasi bahkan saran untuk meningkatkan keahlian

---

<sup>10</sup> Tian Belawati, *pembelajaran Online*, (Tangerang: Universitas terbuka; 2019), 63.

<sup>11</sup> Tian Belawati, *pembelajaran Online*, (Tangerang: Universitas terbuka; 2019), 67.

atau dengan peningkatan praktik sesuai dengan keahliannya.<sup>12</sup>

Sementara itu, Jenis pembelajaran daring berdasarkan desain penggunaannya dibedakan menjadi tiga, yaitu. Pembelajaran online murni, pembelajaran online modus kombinasi dan Massive open online courses (MOOCs),

Pembelajaran online murni, pembelajaran online secara murni, segala jenis kegiatan pembelajaran, dimulai dari administrasi pembelajaran, registrasi, pembayaran, pemberian materi pembelajaran oleh guru, interaksi pembelajaran, tugas atau ulangan, hingga evaluasi pembelajaran atau ujian juga dilakukan secara online. Pembelajaran online murni biasanya dilaksanakan memakai platform khusus yang bisa mengelola seluruh kegiatan belajar mengajar secara menyeluruh. Pembelajaran online murni ini akan bisa lebih optimal jika sekolah telah memiliki infrastruktur yang mendukung secara terpadu.<sup>13</sup>

Model Pembelajaran modus kombinasi, ialah program pembelajaran secara tatap muka yang didukung dengan dukungan teknologi. setiap orang atau lembaga pada dasarnya menentukan seberapa banyak penggunaan digunakan untuk mencari materi pembelajaran atau menggantikan beberapa pembelajaran secara tatap muka. Ada juga desain pembelajaran kombinasi yang dikenal dengan sebutan *flipped classroom*, yaitu penyampaian tugas pembelajaran secara online, akan tetapi interaksi pembelajaran dilaksanakan didalam kelas.<sup>14</sup>

Model pembelajaran Massive open online courses (MOOCs), pembelajaran online dengan cara MOOCs

---

<sup>12</sup> Tian Belawati, *pembelajaran Online*, (Tangerang: Universitas terbuka; 2019), 71-72

<sup>13</sup> Tian Belawati, *pembelajaran Online*, (Tangerang: Universitas terbuka; 2019), 75.

<sup>14</sup> Tian Belawati, *pembelajaran Online*, (Tangerang: Universitas terbuka; 2019), 75-76.



merupakan pembelajaran online secara terbuka. MOOCs umumnya menggunakan pembelajaran online murni. Jenis pembelajaran ini dibedakan menjadi dua, yang pertama cMOOC dan yang kedua xMOOC. jenis pembelajaran cMOOC ialah jenis pembelajaran online yang menekankan pada keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga siswa dituntut aktif dalam pembelajaran ini. Sementara pembelajaran xMOOC merupakan jenis pembelajaran online yang proses pembelajarannya telah diatur oleh guru atau yang lainnya, sehingga siswa hanya mengikuti proses pembelajarannya saja.<sup>15</sup>

### 3. Faktor pendukung pembelajaran daring

Agar pembelajaran daring berjalan sukses maka kuncinya adalah Implementasi, ada 3 faktor pendukung yang dapat memberikan dampak terkait pembelajaran secara daring yaitu.

Faktor yang pertama ialah Teknologi, dengan adanya teknologi jaringan harus memungkinkan untuk terjadinya pertukaran informasi dalam pembelajaran. Selain itu siswa harus memiliki akses yang mudah.

Faktor yang kedua ialah Karakteristik guru, guru menjadi peran utama untuk mencapai Implementasi pembelajaran secara daring, tidak menjadikan teknologi menjadi faktor yang paling penting. akan tetapi peranan instruksional teknologi dari guru yang dapat memberikan gaya pada pembelajaran. Siswa yang mengikuti pembelajaran didalam kelas yang mendapat instruksi dari guru secara positif dalam penyampaian suatu pembelajaran dan memahami penggunaan teknologi, akan bisa menciptakan pembelajaran yang lebih efektif.

Sementara Faktor yang ke tiga ialah Karakteristik siswa, Siswa yang tidak memiliki keterampilan dasar dan disiplin diri yang tinggi, lebih

---

<sup>15</sup> Tian Belawati, *pembelajaran Online*, (Tangerang: Universitas terbuka; 2019), 78-82.

mudah melakukan pembelajaran dengan metode yang disampaikan secara konvensional, sedangkan siswa yang cerdas serta memiliki disiplin akan lebih mudah untuk melakukan pembelajaran dengan metode daring.<sup>16</sup>

Selain itu menurut Udin Syaefuddin Sa'ud dalam bukunya yang berjudul inovasi pendidikan menyebutkan ada beberapa faktor pendukung pembelajaran dengan menggunakan internet. faktor pendukung pembelajaran daring meliputi institusi, masyarakat, guru, siswa dan teknologi.

Institusi memegang peran kunci terlaksananya pembelajaran daring. peranan institusi diwujudkan dalam bentuk kebijakan dan memberikan komitmen. Institusi sekolah menjadi institusi pertama yang harus mempunyai komitmen dalam pelaksanaan pembelajaran daring. komitmen ini diwujudkan dengan penyediaan dana untuk penyediaan sarana prasarana penunjang pembelajaran daring.

Peranan sekolah yang lain lain adalah memberikan pengetahuan tentang prosedur dan tata cara penggunaan internet dalam pembelajaran daring. kesiapan sekolah dalam menyelenggarakan pembelajaran daring diwujudkan dengan suatu kebijakan yang meliputi manajemen, metode pembelajaran, akses internet dan lain sebagainya.<sup>17</sup>

Keadaan Lingkungan yang mendukung akan membuat suasana pembelajaran menjadi nyaman. Lingkungan yang perlu mendapatkan perhatian utama dalam pelaksanaan pembelajaran daring ialah keluarga. Lingkungan keluarga mapu memberikan dorongan

---

<sup>16</sup> Roman Andrianto Pangondian, Paulus Insap Santosa, Eko Nugroho, "Faktor - Faktor Yang Mempengaruhi Kesuksesan Pembelajaran Daring Dalam Revolusi Industri 4.0", sainteks, hal 58.

<sup>17</sup> Udin Syaefuddin Saud, *Inovasi Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta; 2017), 191.



untuk memotivasi siswa untuk menggunakan internet dengan baik untuk keperluan pembelajaran daring.<sup>18</sup>

Peranan guru menjadi tak kalah penting dalam melaksanakan pembelajaran daring. profesionalisme guru menjadi salah satu kunci keberhasilan pembelajaran daring. untuk itu gur harus diberikan pemahaman, wawasan, pengetahuan dan keterampilan tentang pemanfaatan internet dalam pembelajaran. gur harus memiliki komitmen dan kerseriusan dalam melaksanakan pembelajaran daring. dan yang tak kalah penting, dalam pembelajaran daring, guru harus tetap menampilkan karakteristiknya dalam mengajar.<sup>19</sup>

Latar belakang siswa yang berbeda membuat kemampuan siswa yang berbeda-beda. Pemilihan atau pengelompokan siswa diperlukan, supaya pembelajaran daring dapat dilaksanakan dengan tepat sasaran.

Teknologi yang lengkap menjadi Faktor pendukung pembelajaran daring. Idealnya pembelajaran daring harus diimbangi dengan fasilitas yang cukup. Adanya komputer ataupun smartphone digunakan untuk mengakses internet.<sup>20</sup>

#### 4. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran daring

Pembelajaran daring memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dan kekurangan pembelajaran daring diantaranya yaitu. 1. Akan lebih mudah untuk diserap siswa, artinya ialah menggunakan fasilitas multimedia yang berupa suatu gambar, teks, animasi, suara, dan juga video. 2. Jauh lebih efektif atau murah didalam biaya, artinya ialah tidak perlu mendatangkan instruktur ke tempat belajar, tidak

---

<sup>18</sup> Udin Syaefuddin Saud, *Inovasi Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta; 2017), 192.

<sup>19</sup> Udin Syaefuddin Saud, *Inovasi Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta; 2017), 173.

<sup>20</sup> Udin Syaefuddin Saud, *Inovasi Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta; 2017), 195.

perlu juga batasan peserta, dapat dimana saja, dan lain sebagainya. 3. Jauh lebih meringkas waktu, artinya ialah tidak banyak mengandung formalitas dalam kelas, langsung kedalam pokok bahasan, mata pelajaran sesuai kebutuhan, 4. Tersedia atau dapat dilakukan dalam 24 jam per hari.

Sementara kekurangan pembelajaran daring antara lain. 1. Pembelajaran daring membutuhkan perlengkapan tambahan yang lebih , seperti computer, Hp, monitor dan lain-lain. 2. Kurangnya interaksi antara guru dan siswa, bahkan siswa dengan siswa. 3. proses pembelajaran cenderung ke arah pelatihan dari pada pendidikan. 4. Berubahnya peran guru dari yang semula harus bisa menguasai mengenai teknik pembelajaran secara konvensional, sekarang juga dituntut untuk dapat mengetahui teknik pembelajaran dengan menggunakan ICT (information, communication, technology). 5. Tidak semua wilayah tersedia koneksi internet. 6. Siswa mungkin dapat bisa frustrasi apabila kesulitan mengakses materi yang disampaikan, karena peralatan yang kurang memadai. 7. siswa tersebut dapat merasa terisolasi.<sup>21</sup>

5. Pelaksanaan pembelajaran daring

Seperti pada pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka, pembelajaran daring juga harus dipersiapkan dengan baik dan efektif. Terdapat 10 cara yang dapat membuat pelaksanaan pembelajaran daring menjadi lebih baik. 10 cara tersebut adalah sebagai berikut.<sup>22</sup>

a. Mengetahui siswa yang akan mengikuti pembelajaran daring tersebut.

---

<sup>21</sup> Muhammad Syarif And Muhammad Hasbi, „Penerapan Metode Bayesia Network Dalam Aplikasi E-Learning Berbasis Web“, Jurnal Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jakarta, 3.

<sup>22</sup> Dian Belawati, *pembelajaran Online*, (Tangerang: Universitas terbuka; 2019, 121-123.

- b. menentukan tujuan-tujuan yang akan dicapai oleh siswa, apa keluaran yang diharapkan.
- c. Tetapkan cara mengajar apa yang akan dipakai, apakah sepenuhnya secara online atau secara kombinasi. Atau menggunakan pendekatan pembelajaran tertentu.
- d. Tetapkan kegiatan pembelajaran yang akan digunakan, apakah menggunakan video atau menggunakan gambar, atau menggunakan pembelajaran sinkronus atau asinkronus dan lain-lain.
- e. Tetapkan *platform online learning* yang akan digunakan.
- f. Menetapkan materi pembelajaran yang akan disampaikan, baik materi yang sudah ada atau baru.
- g. Tetapkan asesmen hasil belajar yang akan dilakukan.
- h. Tetapkan dimana pembelajaran daring ini diletakkan, siapa yang bertanggung jawab atas fasilitas yang dibutuhkan dan sumber daya apa saja yang ingin dibutuhkan.
- i. Tentukan pelayanan belajar apa yang ingin kasihkan kepada siswa.
- j. Bangun sistem analitis data yang bisa mencatat semua hasil pembelajaran.

Selanjutnya pelaksanaan skenario pembelajaran. Skenario pembelajaran daring ialah rangkaian inti program pembelajaran daring yang ingin dilaksanakan. Dalam skenario pembelajaran inilah semua perencanaan kegiatan pembelajaran dituangkan. Pengembangan skenario pembelajaran sebagai berikut. 1. Tentukan waktu pembelajaran yang akan dilakukan. 2. Petakan beban studi berdasarkan waktu yang sudah ditentukan secara proporsional. 3. Tentukan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan per topik sesuai dengan waktunya. 4. Tetapkan metode

pemberian tugas apa yang akan diaksihkan, apakah mandiri atau secara kelompok.<sup>23</sup>

Scenario pembelajaran ini menjadi acuan guru dalam melaksanakan pembelajaran daring.

## B. Media Pembelajaran Audio Visual

### 1. Pengertian media pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran disekolah, setiap tahunnya mengalami pembaharuan, terutama dalam bidang teknologi. Hal tersebut seimbang dengan perkembangan teknologi yang dari tahun ketahun bertambah maju. Sehingga guru dituntut untuk bisa mengaplikasikan alat-alat sebagai media pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman. Kata Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang menurut bahasa memiliki arti tengah, perantara atau pengantar. Sementara dalam bahasa arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.<sup>24</sup> Media pembelajaran ialah semua hal yang bisa digunakan untuk menghantarkan pesan, merangsang pikiran, perhatian dan kemampuan siswa untuk mendorong proses belajar.<sup>25</sup> Media juga dapat diartikan alat bantu yang dipakai guru sebagai penyampai pesan kepada siswa agar bisa mencapai tujuan pembelajaran.

Biar proses belajar mengajar disekolah terlaksana dengan baik, maka siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat indranya. Untuk itu guru harus bisa menampilkan rangsangan yang dapat diproses alat indera siswa. Proses belajar mengajar dengan menggunakan indera ganda, seperti penglihatan dan pendengaran dapat memberikan

---

<sup>23</sup> Dian Belawati, *pembelajaran Online*, (Tangerang: Universitas terbuka; 2019, 125-126

<sup>24</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada: 2017), 3.

<sup>25</sup> Erwin Widiasworo, *19 kiat sukses membangkitkan belajar peserta didik*, (Jokjakarta: Ar Ruzz Media: 2017), 148.

keuntungan bagi siswa. Siswa akan dapat belajar lebih banyak daripada hanya mendengar saja.<sup>26</sup> Jadi penggunaan media untuk merangsang penggunaan alat indra dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan.

Dasar penggunaan media pembelajaran terdapat didalam substansi Al Qur'an, Dalam surah An Nahl ayat 43-44, yaitu

وَمَا أَرْسَلْنَا مِنْ قَبْلِكَ إِلَّا رِجَالًا نُوْحِي إِلَيْهِمْ فَسَأَلُوا أَهْلَ الذِّكْرِ إِنْ كُنْتُمْ لَا تَعْلَمُونَ ﴿٤٣﴾ بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Artinya: Dan kami tidak mengutus sebelum kamu, kecuali orang-orang laki-laki yang kami beri wahyu kepada mereka, maka bertanalah kepada orang yang mempunyai pengetahuan jika kamu tidak mengetahui (43) kami turunkan kepadamu Al-quran, agar kamu menerangkan pada umat manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan supaya mereka memikirkan(44).<sup>27</sup>

Imam jalaludin asy suyuti dalam kitabnya yang berjudul tafsir al jalalain menafsirkan surat An-Nahl ayat 43-44, bahwasannya Allah SWT memerintahkan seseorang, supaya ketika mencari ilmu untuk bertanya kepada orang yang mengerti tentang ilmu, apabila orang itu tidak mengetahui. Karena apa dengan bertanya dengan mereka akan mengetahui apa yang tidak diketahui dan membenarkan apa yang dibenarkan oleh orang mukmin oleh nabi Muhammad SAW. yaitu dengan berbagai macam media dan kitab, serta menjadikan alquran sebagai penjelas apa yang

<sup>26</sup> Abdul Haris Pito, "media pembelajaran dalam perspektif alquran," Jurnal Diklat Teknis, Volume: VI No. 2. 2018, 101.

<sup>27</sup> Al-Quran, An-Nahl ayat 43-44, *Al- Qur'an terjemah dan Tajwid* (Bandung: Sygma creative media corp: 2014) ,272

dinginkan oleh Allah SWT. Seperti halnya halal dan haram, supaya semua orang itu berfikir. Imam suyuthi memberikan penjelasan bahwasannya Alqur'an itu sebagai media Allah dalam pengajaran, tidak Allah langsung memberikan atau menjelaskan halal atau haram, tapi dilewatkan media terlebih dahulu yaitu Al Qur'an dan kitab-kitab lainnya, supaya manusia itu mengetahui apa yang harus dilakukan dan apa yang harus ditinggalkan. Yaitu hal yang berkaitan halal dan haram.<sup>28</sup>

Tafsir tersebut menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran diperlukan untuk mempermudah dalam memahami materi pembelajaran. Dengan demikian peserta didik mampu menerima materi dengan baik.

Selain dalam surat An Nahl ayat 5, penggunaan media pembelajaran secara substansi juga terdapat dalam surat Al Alaq ayat 4.

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾

Artinya: yang mengajarkan (manusia) dengan pena. (44)<sup>29</sup>

Imam Suyuthi mengartikan ayat 4 surat al alaq, yang artinya *عَلَّمَ* itu mendekte, mengajarkan dengan qolam (perantara tulis dan baca), yang dimana qolam tersebut sebagai media untuk menjelaskan dan mempermudah dalam menjelaskan, dan orang yang pertama kali menulis dengan kolam adalah nabi Idris S.A.<sup>30</sup>

Tafsir tersebut menjelaskan bahwa terdapat dua media pembelajaran, yaitu media tulis dan baca. Dengan kedua media tersebut digunakan untuk

<sup>28</sup> Suyuthi dan almahaili, *Tafsir Jalalayn*, (Bairut: dar al kutub alamiyah: 2005), 187.

<sup>29</sup> Al-Quran, Al-Alaq ayat 43-44, *Al- Qur'an terjemah dan Tajwid* (Bandung: Sygma creative media corp: 2014), 96.

<sup>30</sup> Suyuthi dan almahaili, *Tafsir Jalalayn*, (Bairut: dar al kutub alamiyah: 2005), 434.



mempermudah dan menjelaskan dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran meliputi berbagai macam alat yang secara fisik dapat digunakan untuk menyampaikan isi pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu yang bisa digunakan sebagai penyampai pesan pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran. media pembelajaran berperan sebagai pengatur keefektifan hubungan antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran.<sup>31</sup>

## 2. Karakteristik media pembelajaran

Menurut Gerlach dan Ely yang dikutip oleh Azhar Arsyad terdapat 3 karakter yang menjadi pedoman mengapa media itu digunakan dan apa saja yang bisa dilakukan oleh media, yang mungkin guru tidak dapat untuk melakukannya. Ketiga ciri media yaitu, ciri fiksitatif, ciri manipulatif dan distributif.<sup>32</sup>

Pertama ciri Fiksitatif, Ciri ini merupakan krakter yang menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, dan membangun suatu peristiwa atau objek.<sup>33</sup> Dengan ciri fiksitatif, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada suatu waktu tertentu dapat digunakan dalam proses pembelajaran tanpa meneganal waktu. Ciri fiksitatif sangat penting buat guru hal ini segala kejadian yang telah direkam dalam format media dapat dipaka kapanpun. Kejadian atau peristiwa yang hanya terjadi sekali dapat diabadikan dan digunakan setiap waktu untuk keperluan pembelajaran. Seperti peristiwa sejarah, prosedur laboratorium yang rumit dan kegiatan siswa dapat direkam dan digunakan pada saat diperlukan.

---

<sup>31</sup> Egi Rima Wati, *Ragam media pembelajaran*, (Jakarta: Kata pena; 2017), 2-3.

<sup>32</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada: 2017), 15.

<sup>33</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada: 2017), 15.

Kedua ciri Manipulatif, perubahan dari suatu objek dan peristiwa memungkinkan karena salah satu ciri yaitu manipulatif. suatu peristiwa yang membutuhkan waktu sehari-hari bisa disajikan kepada siswa dalam proses pembelajaran hanya dalam beberapa menit. Pada rekaman gambar hidup (video atau audio) bisa diedit, sehingga guru bisa menampilkan hanya pada bagian-bagian yang penting saja. Namun, kemampuan media yang ini harus emndapatkan perhatian khusus agar tidak terjadi kesalahan dalam mengurutkan dan memotong video, apabila terjadi kesalahan maka bisa membingungkan siswa dan kesalahan dalam pemahaman.<sup>34</sup> Memanipulasi kejadian atau objek dengan cara mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu. Suatu proses pembuatan bahan tertentu atau suatu proses terjadinya peristiwa dapat dipersingkat waktunya dalam urutan rekaman video atau film sehingga hanya menampilkan informasi yang cukup bagi siswa agar mengetahui peristiwa tersebut.

Ketiga ciri Distributif, Ciri ini memungkinkan suatu objek atau kejadian dibagikan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada siswa dengan jumlah yang banyak dengan pemberian stimulus pengalaman yang relatif sama. Pada saat ini pendistribusian media tidak Cuma terbatas dalam satu kelas atau sekolah saja, akan tetapi bisa disebar luaskan kesemua tempat dan tanpa batasan waktu.

### 3. Fungsi media pembelajaran

Pemakaian media pembelajaran bisa membangkitkan dan memunculkan minat baru pada siswa. Media pembelajaran mempunyai banyak fungsi, diantara fung-fungsi media adalah fungsi atensi,

---

<sup>34</sup> Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada: 2017), 16.

fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris.<sup>35</sup>

Fungsi yang pertama yaitu Atensi , Atensi ialah fungsi yang utama dari media pembelajaran, yaitu bisa menarik perhatian dan mengarahkan perhatian siswa agar tetap konsentrasi kepada materi pembelajaran yang sedang ditampilkan. Seringkali siswa di awal pembelajaran belum bisa fokus pada materi yang disampaikan guru. maka dari itu dengan penggunaan media pembelajaran dapat mengarahkan perhatian mereka terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Sehingga kemungkinan besar siswa dapat menerima dan mengingat materi yang disampaikan.

Fungsi yang kedua yaitu Afektif , Afektif merupakan suatu fungsi ini bisa diketahui dari kualitas kenyamanan siswa saat belajar. Ketika membaca teks yang bergambar atau lambang yang ditampilkan dalam media dapat menarik emosi dan sikap siswa.

Fungsi yang ketiga yaitu Kognitif, Kognitif ialah suatu fungsi media yang terlihat dari tampilannya. Bagus tidaknya tampilan media pembelajaran akan berpengaruh terhadap kelancaran siswa dalam mencapai tujuan, memahami dan mengingat informasi pembelajaran.

Fungsi yang keempat yaitu Kompensatoris, Media pembelajaran memberikan konteks dalam memahami teks, sehingga membantu siswa yang agak lemah dalam membaca, sehingga dengan menggunakan media pembelajaran mempermudah mengingat pembelajaran.

#### 4. Manfaat media pembelajaran

Secara umum terdapat beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. yaitu meliputi, Dapat menyamakan penyampaian materi. Pembelajaran akan lebih jelas

---

<sup>35</sup> Egi Rima Wati, *Ragam media pembelajaran*, (Jakarta: Kata pena; 2017), 10-11.

dan menarik. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif, Efisiensi dalam segi waktu dan tenaga. Dapat meningkatkan kualitas hasil belajar. Proses belajar dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Dapat menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses dan materi belajar. Meningkatkan peran guru menjadi lebih positif dan produktif.

Sementara Manfaat media audio visual adalah dapat Memperjelas penyajian pesan pembelajaran (tidak verbalis). Mengatasi adanya keterbatasan ruang, waktu maupun daya indra. Objek bisa dibesarkan atau dikecilkan. Gerak bisa dipercepat atau diperlambat. Kejadian masa lalu, objek yang kompleks bisa ditampilkan sekarang. Konsep bisa diperluas atau dipersempit. Mengatasi peserta yang kurang aktif. Menciptakan persamaan, pengalaman, dan persepsi yang didapat peserta yang heterogen.<sup>36</sup>

#### 5. Jenis-jenis media pembelajaran

Media pembelajaran memiliki karate sendiri-sendiri. Ada berbagai macam jenis media yang perlu kita ketahui. Diantaranya yaitu:

- a. Media visual, media visual ialah sebuah media yang dalam penyajiannya bisa menampilkan unsur gambar, garis, bentuk dan tekstur. Media visual bisa digunakan untuk memperlihatkan materi pembelajaran yang ingin disampaikan berupa kenyataan.<sup>37</sup> Ada beberapa jenis media visual yang sering digunakan dalam materi pelajaran, diantaranya yaitu jurnal, buku, gambar, peta, dan lain-lain.
- b. Media audio visual, Media audio visual ialah suatu media yang dalam penyajiannya bisa menampilkan unsur gambar dan unsur suara dalam

---

<sup>36</sup> Zainal aqib, *Model-model media dan strategi pembelajaran kontekstual (Inovatif)*, (Bandung: Yrama Media: 2013), 51-52.

<sup>37</sup> Egi Rima Wati, *Ragam media pembelajaran*, (Jakarta: Kata pena; 2017), 21.

waktu yang bersamaan. Media audio visual bisa menampilkan objek dan peristiwa seperti aslinya. Salah satu contoh media audio visual yaitu film dan video.<sup>38</sup>

- c. Media computer, Komputer merupakan perangkat yang sering digunakan oleh guru ataupun siswa dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer adalah suatu kegiatan menggunakan perangkat lunak atau *software* untuk dijadikan media berinteraksi dalam proses pembelajaran, baik yang dilakuakn dikelas atau dirumah.<sup>39</sup>
- d. Media Microsoft power point, Microsoft power point merupakan suatu aplikasi yang dapat mempermudah dan mmepercepat presentasi secara grafis. Presentasi dengan menggunakan Microsoft power point menjadi suatu cara yang bisa dipakai untuk memberikan materi pembelajaran yang dimuat dalam sebuah *silde* yang dikemas menarik. Hal itu mempunyai tujuan untuk mempermudah dalam memahami penjelasan materi pembelajaran melalui visualisasi yang terangkum baik dalam bentuk *slide* teks, gambar atau grafik, suara, bahkan video dan lain-lain.<sup>40</sup>
- e. Media internet, Dalam proses belajar mengajar internet sangat membantu guru untuk menarik minat siswa terhadap materi yang disampaikan. Internet juga sangat membuka wawasan dan pengetahuan siswa. Internet sangat berperan

---

<sup>38</sup> Egi Rima Wati, *Ragam media pembelajaran*, (Jakarta: Kata pena; 2017), 44.

<sup>39</sup> Egi Rima Wati, *Ragam media pembelajaran*, (Jakarta: Kata pena; 2017), 67.

<sup>40</sup> Egi Rima, Wati, *Ragam media pembelajaran*, (Jakarta: Kata pena; 2017), 91.

sebagai sumber informasi yang memiliki jangkauan luas, dari antar kota sampai antar Negara.<sup>41</sup>

- f. Multimedia berbasis computer dan interaksi radio, Multimedia merupakan suatu perpaduan perangkat informasi yang digunakan untuk menyampaikan tujuan tertentu. perangkat informasi yang dimaksud diantaranya teks, grafik, foto, gambar, animasi, audio dan video. Dalam proses pembelajaran multimedia berfungsi sebagai pengantar pesan berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan kepada siswa. Multimedia interaktif dapat menggabungkan semua media yang terdiri dari teks, audio , grafik, dan rancangan.<sup>42</sup>

## 6. Media audio visual

### a. Pengertian media audio visual

Media Audio visul merupakan sebuah media penyampai informasi yang memiliki kemampuan baik dalam hal audio (suara) dan visual (gambar).<sup>43</sup>

Media audio visual adalah sebuah media yang dalam penyajiannya mampu menampilkan unsur gambar dan suara dalam waktu yang sama. Media audio visual ialah sebuah alat bantu yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu guru dalam menyampaikan pengetahuan, ide dan sikap dalam materi pembelajaran.<sup>44</sup>

Media audio visual mampu menampilkan objek atau peristiwa seperti kejadian aslinya. Menurut suprianto yang dikutip oleh Wahyu Bagya Sulfemi

---

<sup>41</sup> Egi Rima Wati, *Ragam media pembelajaran*, (Jakarta: Kata pena; 2017), 111

<sup>42</sup> Egi Rima Wati, *Ragam media pembelajaran*, (Jakarta: Kata pena; 2017), 129-130.

<sup>43</sup> Sapto Haryoko, “ Efektivitas pemanfaatan media audio visual sebagai alternatif optimalisasi model pembelajaran,” *Jurnal Edukasi* Vol. 5 No. 1, 2009, 3.

<sup>44</sup> Egi Rima Wati, *Ragam media pembelajaran*, (Jakarta: Kata pena; 2017), 5.



dan Nova Mayasari menyebutkan media audio visual mempunyai kemampuan yang lebih baik apabila digunakan dalam kegiatan pembelajaran, karena mencakup media *auditif* (pendengaran) dan *visual* (melihat).<sup>45</sup> Yang termasuk jenis media audio visual adalah Video atau VCD , Televis, dan film. Media ini merupakan sebuah media yang sangat terjangkau untuk digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran. ketika menggunakan media audio visual untuk menyampaikan materi harus disesuaikan dengan kemampuan siswa.

b. Karakteristik pembelajaran berbasis audio visual

Media audio visual merupakan sebuah media yang mampu menampilkan unsur gambar dan suara secara bersamaan pada saat menyampaikan pesan. Perangkat yang biasanya digunakan adalah mesin proyektor film, proyektor visual yang lebar dan tape recorder. Media audio visual mempunyai ciri-ciri sebagai berikut. 1. Bersifat linier, Media audio visual biasanya bersifat linier dan dinamis. 2. Sesuai petunjuk penggunaan, Biasanya tampilan media audio visual sesuai dengan masa yang telah ditetapkan sebelumnya oleh pembuat atau perancangannya. 3. Representasi fisik, Media audio visual merupakan bentuk fisik dari gagasan asli atau gagasan abstrak sesuai materi pembelajaran yang akan disampaikan. 4. Variatif, Media audio visual merupakan sebuah media yang menarik untuk dipakai dalam proses pembelajaran. Dalam penyajiannya media ini banyak menampilkan variasi-variasi. Perubahan-perubahan tingkat kemampuan belajar siswa tentang suatu tema pembelajaran akan dipelajari dengan tampilan

---

<sup>45</sup> Wahyu Bagya Sulfemi dan Nova Mayasari, “peranan model pembelajaran value clarification technique berbantuan media audio visual untuk meningkatkan hasil belajar IPS,” Jurnal Pendidikan, Volume 20, No. 1, 2019 58.

audio visual bervariasi. Untuk itu guru harus bisa dalam memanfaatkan media audio visual untuk media pembelajaran.<sup>46</sup>

c. Jenis-jenis media pembelajaran berbasis audio visual

Menurut Egi Rima Wati dalam buku karyanya yang berjudul *Ragam media pembelajaran* menyebutkan media audio visual dibagi menjadi dua jenis, yang pertama media audio visual murni dan yang kedua media audio visual tidak murni. Media audio visual murni ialah media yang bisa menampilkan unsur gambar dan unsur suara dari sumber yang sama, seperti video kaset. Sementara media audio visual tidak murni ialah media pembelajaran yang unsur suara dan gambarnya tidak dari sumber yang sama.<sup>47</sup>

Audio visual murni ialah sebuah media yang dalam penyajiannya bisa menampilkan unsur gambar dan suara secara bergerak. Ada beberapa contoh yang termasuk dalam media audio visual murni yaitu, Film bersuara, video dan televisi. Sebuah film, video atau televisi hendaknya mampu memberikan hasil yang nyata kepada siswa. Film yang baik untuk digunakan dalam pembelajaran mempunyai ciri sebagai berikut. 1. Film yang digunakan disesuaikan dengan tema pembelajaran. 2. Film mampu menarik perhatian siswa. 3. Film harus sesuai baik dalam hal setting waktu, tempat dan pakaian. 4. Film harus disesuaikan dengan kemampuan siswa. 5. Bahasa yang digunakan dalam film harus benar.

Contoh yang kedua yaitu video, Video adalah suatu media audio visual yang menampilkan

---

<sup>46</sup> Egi Rima Wati, *Ragam media pembelajaran*, (Jakarta: Kata pena; 2017,44-46.

<sup>47</sup> Egi Rima Wati, *Ragam media pembelajaran*, (Jakarta: Kata pena; 2017), 46-47.

gerak. Pesan yang disajikan video bisa berupa fakta atau fiktif, bisa juga pesan yang disampaikan video bersifat informative, edukatif dan intruksional. Media video menjadi salah satu media audio visual yang banyak dikembangkan untuk keperluan pembelajaran. Contoh yang ketiga adalah Televisi, televisi termasuk dalam kategori media audio visual. Dalam televisi banyak pesan-pesan pembelajaran yang disampaikan secara audio visual. Televisi merupakan media yang banyak digemari oleh masyarakat secara luas.

Sementara Media audio visual tidak murni adalah audio visual yang dalam penampilannya unsur gambar dan unsur suaranya tidak dari sumber yang sama. Salah satu contoh audio visual tidak murni adalah slide atau film strip. Pembelajaran menggunakan gabungan slide dan dan tape dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang melibatkan gambar. Adanya gambar berguna untuk menginformasikan atau mendorong respon emosional siswa. Slide bersuara merupakan inovasi yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Dengan menggunakan slide yang bersuara bis membuat semakin banyak indra yang digunakan siswa dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian, maka siswa akan lebih mudah memahami suatu konsep. *slide* bersuara dapat digunakan dari berbagai aplikasi computer, seperti power point, camtasia dan windows movie maker.<sup>48</sup>

d. Fungsi media pembelajaran berbasis audio visual

Media audio visual ialah suatu media penghantar pesan pembelajaran yang mengandung unsur gambar dan unsur suara. Karena memanfaatkan beberapa indera dalam

---

<sup>48</sup> Egi Rima Wati, *Ragam media pembelajaran*, (Jakarta: Kata pena; 2017), 49-50.

penggunaannya, Media audio visual memiliki fungsi-fungsi sebagai berikut.<sup>49</sup>

Pertama Fungsi edukatif, Media ini bisa memberikan pengaruh tentang nilai-nilai pendidikan dalam tampilan-tampilanya. Seperti mengajari audien untuk lebih kritis, memberi pengalaman bagi siswa, serta memperluas dan mengembangkan cara berfikir siswa.

Kedua Fungsi sosial, dengan menggunakan media audio visual dalam pembelajaran dapat memberikan informasi yang nyata dalam berbagai bidang kehidupan. Sehingga siswa dapat memperluas pertemanan, pemahaman tentang orang lain dan mengetahui adat istiadat.

Ketiga Fungsi ekonomis, Penggunaan media audio visual dapat memberi efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Selain hal tersebut penggunaan media audi visual dapat menekan sedikit biaya yang dikeluarkan. Penggunaan media audio visual juga dapat menghemat tenaga dan waktu tanpa harus mengurangi tujuan yang harus dicapai.

Keempat Fungsi budaya, media audio visual bisa mempengaruhi perubahan-perubahan dalam segi kehidupan manusia, sehingga manusia dapat terus mewariskan atau meneruskan unsur-unsur budaya atau seni yang ada didalam masyarakat.

Kelima Lebih efektif, pembelajaran dengan menggunakan media visual dapat memunculkan situasi belajar siswa yang efektif.

Keenam media berfungsi sebagai Sebagai pengatur pembelajaran, Media ini bisa menjadi bagian yang terstruktur dan menyeluruh dalam proses pembelajaran.

---

<sup>49</sup> Egi Rima Wati, *Ragam media pembelajaran*, (Jakarta: Kata pena; 2017, 51-54.

Ketujuh media berfungsi Sebagai hiburan, Media ini dalam pelaksanaan pembelajaran menjadi sebuah hiburan bagi siswa.

Kedelapan media dapat Mempercepat proses belajar, dengan menggunakan media audio visual dapat mmepercepat pemahaman siswa dalam proses belajar. Media audio visual mempermudah dan mempercepat siswa dlam menangkap sebuah materi yang diberikan atau yang ditampilkan seorang guru. Fungsi media yang terakhir dapat Meningkatkan kualitas belajar.

- e. Penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual

Media audio visual merupakan sebuah media yang dianggap menarik dan memiliki kemampuan yang lebih baik. Salah satu bentuk media audio visual adalah film dan video. Kedua jenis media tersebut biasanya digunakan sebagai tujuan hiburan, pendidikan dan dokumentasi. Kedua media tersebut dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan ketrampilan, memperpendek atau memperpanjang waktu dan mempengaruhi sikap.<sup>50</sup> dalam penggunaan media audio visual sebagai media pembelajaran ada beberapa hal yang perlu diperhatikan, diantaranya adalah sebagai berikut.<sup>51</sup>

- 1) Persiapan materi, hal paling pertama yang dilakukan guru adalah mempersiapkan administrasi dan pelajaran. Setelah itu baru menentukan media apa yang sesuai untuk digunakan, sehingga diharapkan memperoleh tujuan pembelajaran

---

<sup>50</sup> Egi Rima Wati, *Ragam media pembelajaran*, (Jakarta: Kata pena; 2017), 55.

<sup>51</sup> Egi Rima Wati, *Ragam media pembelajaran*, (Jakarta: Kata pena; 2017), 55-56.

- 2) Durasi media, seorang guru harus faham seberapa lama media audio visual yang ingin digunakan. durasi waktu yang akan digunakan harus disesuaikan bersama dengan jam pembelajaran.
  - 3) Persiapan kelas, persiapan kelas terdiri dari persiapan kehadiran siswa dan persiapan peralatan. Persiapan siswa dapat dilakukan dengan memberikan sedikit gambaran tentang isi film atau video yang akan diputar. Sementara itu yang dimaksud persiapan alat merupakan persiapan mengenai semua peralatan yang ingin digunakan sebagai penunjang kelancaran pembelajaran.
  - 4) Tanya jawab, ketika penyampaian materi pembelajaran melalui penyangan media pembelajaran selesai. sebaiknya guru memberikan refleksi berupa tanya jawab kepada siswa. Hal ini mempunyai tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa dalam memahami materi.
- f. Cara pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual

Terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan apabila seorang guru ingin mengembangkan media audio visual, seperti kejelasan informasi dan konten yang tersaji di dalam media pembelajaran. Sebaiknya media yang digunakan tidak membuat kesalah pahaman. Selain itu media harus mudah digunakan oleh dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual diantaranya sebagai berikut.<sup>52</sup>

---

<sup>52</sup> Egi Rima Wati, *Ragam media pembelajaran*, (Jakarta: Kata pena; 2017), 57-59.



- 1) Pengembangan berdasarkan objektivitas, merupakan metode pengembangan yang dipilih bukan karena keinginan guru saja, melainkan system belajar. Oleh karena itu, perlu tambahan masukan-masukan dari siswa.
  - 2) Pengembangan berdasarkan program pembelajaran, Program yang akan disampaikan sebaiknya disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku, baik itu menyangkut isi, struktur maupun yang lainnya.
  - 3) Pengembangan berdasarkan sasaran program, media yang digunakan harus disesuaikan dengan kemampuan siswa, baik dari segi bahasa, penggunaan symbol, cara penyampaian maupun waktu yang digunakan.
  - 4) Pengembangan berdasarkan situasi dan kondisi, Pengembangan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kondisi sekolah dan siswanya. Kondisi sekolah meliputi tempat dan ruang, sementara kondisi siswa meliputi semangat siswa atau gairah siswa dalam mengikuti pembelajaran.
  - 5) Pengembangan berdasarkan kualitas teknik, hal pertama yang harus dikerjakan adalah dengan melakukan pengecekan media yang akan digunakan. Setelah itu, proses berikutnya adalah penggunaan media. Terdapat beberapa prinsip dalam penggunaan media, Seperti memilih jenis media yang tepat sesuai dengan kebutuhan, menggunakan subyek yang tepat, penyajiannya harus tepat serta menentukan waktu, tempat dan situasi yang tepat.
- g. Kelebihan dan kekurangan media pembelajaran berbasis media audio visual
- Media audio visual dalam pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut. 1. Dapat mengatasi keterbatasan jarak dan waktu. 2. bisa menggambarkan kejadian atau

peristiwa masa lalu secara realistis dengan waktu singkat. 3. Film atau video bisa membawa siswa mengetahui dari negara yang satu ke negara yang lainnya. 4. Film atau video dapat diulagai bila perlu untuk menambah kejelasan. 5. Pesan yang akan disampaikan mudah diingat dan cepat. 6. Mengembangkan pikiran dan pendapat para siswa. 7. Mengembangkan imajinasi siswa. 8. Memperjelas sesuatu yang yang abstrak dan memberikan gambaran yang lebih nyata. 9. Sangat mempengaruhi emosi seseorang. 10. Film atau video sangat bagus dalam menjelaskan suatu proses membuat keterampilan. 11. Semua peserta didik dapat belajar dari film, baik yang anak yang pandai maupun yang kurang pandai. 12. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar.<sup>53</sup>

Sementara kelemahannya ialah media audio visual sanag menekankan pentingnya materi pembelajaran ketimbang proses pengembangan materi tersebut.

### C. Mata pelajaran PAI

Pendidikan agama Islam (PAI) ialah penamaan yang diberikan kepada mata pelajaran mata pelajaran Akidah-Akhlak, Al-Qur'an dan Hadist, Sejarah dan Kebudayaan Islam dan Fiqih yang diajarkan kepada siswa pada saat menempuh pendidikan tingkat SD/MI, SMP/MTs dan SMA/MA. pembelajaran PAI ialah proses internalisasi pengetahuan nilai-nilai dan keterampilan untuk menunaikan ajaran-ajaran islam oleh guru kepada siswa. interalisasi Pendidikan agama islam kedalam diri siswa melalui proses pendidikan menjadi suatu proses persiapan untuk menjalankan kehidupan mempersiapkan menjalani kehidupan dan mencapai tujuan hidup dengan

---

<sup>53</sup> Ernadia dan Rizki Al Yusra, "media audio visual dalam pembelajaran PAI", Jurnal pendidikan Islam Murabby, Vol 2, No. 1, 2019, 109.

lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu, makna pendidikan Islam pada yang sebenarnya terletak pada iman dan ketaatan menjalankan ajaran agama Islam.<sup>54</sup>

Dari definisi diatas, menunjukkan bahwa terdapat 3 unsur dalam pelaksanaan pendidikan agama islam, yaitu: 1. Usaha dengan memberikan bibingan secara jasmaniah dan rohaniah, 2. Usaha tersebut bersumber dari Al-Qur'an, as-Sunnah, dan Ijtihad, dan 3. Pembelajaran PAI terseut untuk mencapai kepribadian muslim yang di dalam dirinya tertanam nilai-nilai Islam.<sup>55</sup>

#### **D. Penelitian Terdahulu**

Terdapat beberapa penelitin terdahulu yang relevan dengan penelitian tentang Implementasi penggunaan media audio visual dalam pembelajaran dalam jaringan pada mata pelajaran PAI di SMK Farming Pati. Diataranya sebagai berikut.

1. Penelitian yang dilaksnakan oleh mila tahun 2018, tentang ”pengembangan media multi representasi berbasis instagram sebagai alternatif pembelajaran daring pada materi suhu dan kalor”

Berdasarkan penelitian, media Multi Representasi berbasis Instagram menjadi sebuah alternatif pembelajaran daring pada materi pembelajaran suhu dan kalor Rancangan materi dibuat sesuai dengan kompetensi dan indikator-indikator yang akan dicapai dalam pembelajaran. Pengembangan materi pembelajaran menggunakan beberapa aplikasi, seperti movie maker, kine master, corel draw dan aplikasi sparkol video subscribe untuk membuat dan menggabungkan video. Sehingga menjadikan video pembelajaran yang utuh dan bisa diakses melalui akun

---

<sup>54</sup> Ali Murtadho, “mengembangkan pendidikan multikultural dalam pembelajaran PAI.” Jurnal pendidikan agama islam, Vol. 7, 12.

<sup>55</sup> Ali Murtadho, “mengembangkan pendidikan multikultural dalam pembelajaran PAI.” Jurnal pendidikan agama islam, Vol. 7, 13.

Instagram sehingga dapat mempermudah untuk menggunakannya.

Persamaan dalam penelitian diatas dengan penelitian ini ialah sama-sama meneliti pembelajaran daring dengan menggunakan media. Sementara perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah, penelitian terdahulu menggunakan media Multi Representasi berbasis Instagram sebagai media pembelajarannya. Sementara dalam penelitian ini menggunakan media audio visual sebagai media pembelajaran daring.<sup>56</sup>

2. Penelitian yang dilakukan oleh mustakim tahun 2020, tentang “Implementasi pembelajaran daring menggunakan media online selama pandemi covid-19 pada mata pelajaran matematika.”

Berdasarkan hasil penelitian, Inovasi pembelajaran oleh guru dengan memakai media online membantu peserta didik dalam pembelajaran daring selama pandemi covid-19. Peserta didik menilai pembelajaran matematika menggunakan media online sangat efektif (23,3%), sebagian besar mereka menilai efektif (46,7%), dan menilai biasa saja (20%). Meskipun ada juga peserta didik yang menganggap pembelajaran daring tidak efektif (10%), dan sama sekali tidak ada (0%) yang menilai sangat tidak efektif.<sup>57</sup>

Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah keduanya meneliti tentang Implementasi penggunaan media dala pembelajaran daring. Sementara perbedaandalam penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah penelitian terdahulu meneliti penggunaan berbagai macam media online untuk pembelajaran daring, sementara penelitian

---

<sup>56</sup> Mila ”pengembangan media multi representasi berbasis instagram sebagai alternatif pembelajaran daring” skripsi fakultas Tarbiyah dan keguruan Universitas Islam Negeri Radenintan Lampung, 2018.

<sup>57</sup> Mustakim, “efektivitas pembelajaran daring menggunakan media online selama pandemi covid-19 pada mata pelajaran matematika.” *Jurnal of Islamic Education* Vol. 2, No. 1, 2020.

sekarang meneliti tentang penggunaan media audio visual dalam pembelajaran daring.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Eko Kuntarto tahun 2017, tentang “keefektifan model pembelajaran daring dalam perkuliahan bahasa indonesia di perguruan tinggi.”

Berdasarkan hasil penelitian, Pembelajaran daring efektif digunakan pada perkuliahan Bahasa Indonesia di program S-1. Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan, siswa berpendapat bahwa model pembelajaran daring telah memberikan pengalaman baru yang lebih menantang bagi mahasiswa daripada model pembelajaran tatap muka. Dalam pembelajaran daring tidak ada batasan tempat untuk belajar, sehingga mahasiswa memiliki kebebasan untuk memilih saat yang tepat dalam pembelajaran berdasarkan kepentingan mereka, sehingga kemampuan mahasiswa untuk menyerap bahan pembelajaran menjadi lebih tinggi daripada belajar di dalam kelas.<sup>58</sup>

Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah sama-sama meneliti keefektifan pembelajaran daring. Sementara perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah penelitian sekarang terfokus pada penggunaan media audio visual dalam pembelajaran daring, sementara penelitian terdahulu meneliti pembelajaran daring secara keseluruhan.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Ernanida dan Rizky Al Yusra tentang ”Media Audio Visual dalam pembelajaran PAI.”

Berdasarkan hasil penelitian, Media Pendidikan Agama Islam dapat diartikan semua aktifitas yang ada hubungannya dengan materi pendidikan agama Islam. Tujuan penggunaan media pembelajaran PAI adalah

---

<sup>58</sup> Eko Kuntarto, ”keefektifan model pembelajaran daring dalam perkuliahan bahasa indonesia di perguruan tinggi,” Jurnal Indonesian Language Education and Literature Vol. 3, No. 1, Desember 2017.

agar proses pembelajaran pendidikan agama Islam dapat berlangsung dengan baik. Penerapan media audio, visual dan audio visual dalam pembelajaran pendidikan agama islam sangat baik karena dapat meningkatkan efektifitas penyajian materi pendidikan agama islam di sekolah atau madrasah. Dengan menggunakan media tersebut materi pelajaran dapat disajikan dengan lebih menarik dan suasana pembelajaran dapat efektif.<sup>59</sup>

Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan media dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran PAI. Sementara perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian sekarang adalah penelitian terdahulu meneliti di semua mata pelajaran PAI, sementara penelitian sekarang hanya terfokus pada mata pelajaran PAI.

#### **E. Kerangka Berfikir**

Berdasarkan kajian teori yang sudah di uraikan diatas, pada saat pandemic covid19 ini pembelajaran daring menjadi solusi utama dalam melaksanakan pembelajaran. Akan tetapi dalam kenyataanya pembelajaran daring masih banyak keluhan yang dirasakan oleh siswa. dari masalah jaringan internet, kurang interaktifnya pembelajaran, sampai banyaknya tugas yang diterima oleh yang diberikan guru. Sehingga dalm proses pembelajaran daring perlu adanya inovasi dalam proses pembelajarannya.

Salah satu upaya agar pembelajaran daring menjadi interaktif, menyenangkan, mudah dipahami dan dimengerti maka dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan media pembelajaran khususnya audio visual pembelajaran akan semakin mudah dipahami oleh siswa. Zainal Aqib menyebutkan “Media

---

<sup>59</sup> Ernadia dan Rizki Al Yusra, “media audio visual dalam pembelajaran PAI”, Jurnal pendidikan Islam Murabby, Vol 2, No. 1, 2019.



pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang proses belajar pada siswa.”<sup>60</sup> media audio visual merupakan media pembelajaranyang menggabungkan antara unsur suara dan gambar. Sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk memerhatikan pelajaran karean menggunakan dua indera sekaligus. Salah satu mata pelajaran yang cocok menggunakan media audio visual adalah sejarah kebudayaan islam,

Penggunaan media audio visual dalam pembelajaran daring dapat menarik perhatian peserta didik, hal ini akan menambah keefektifan proses belajar mengajar dalam pembelajaran daring. Oleh karena itu penggunaan media audio visual tepat digunakan dalam pembelajaran daring, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan agama islam.

**Gambar 2.1**  
**Kerangka Berfikir**



<sup>60</sup> Zainal aqib, *Model-mdel media dan strategi pembelajaran kontekstual (Inovatif)*, (Bandung: Yrama Media: 2013), 50.