

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari Bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti “perantara” atau ‘pengantar’. Menurut Arief S.Sadiman, dkk. (2006:6) dan secara bahasa media berarti perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, dan komputer dan lain sebagainya. Alat-alat tersebut merupakan media manakala digunakan untuk menyalurkan informasi yang akan disampaikan

Menurut Wina, (2012:61) media pembelajaran adalah segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya.

Media pembelajaran memiliki ciri-ciri umum sebagai berikut:

- a. Media memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai hardware (perangkat keras), yaitu susunan benda yang dapat dilihat, dapat didengar, atau diraba dengan pancaindra.
- b. Media pembelajaran memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada peserta didik.

- c. Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar, baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran
- f. Media pembelajaran dapat digunakan secara massal misalnya, (radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video, OHP), atau perorangan (misalnya, modul, computer, radio, tape\kaset, video, recorder)

Menurut peneliti media pembelajaran memiliki arti alat yang digunakan guru guna mempermudah menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Sedangkan media pembelajaran audio-visual adalah alat bantu pembelajaran dengan mengedepankan penglihatan dan pendengaran untuk dapat menarik minat dan fokus siswa.

## **2. Pengertian Media Audio-Visual**

Menurut Arsyad (2007:30). Media audio visual adalah cara menyampaikan atau atau menghasilkan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.

Media audio-visual dibagi menjadi dua kategori yaitu:

- a. Audio-visual diam yaitu media yang menampilkan suara dan gambar diam seperti film bingkai suara, film rangkai suara, dan cetak suara.

- b. Audio-visual gerak yaitu media yang dapat menampilkan unsur suara dan gambar yang bergerak, seperti film suara, dan video-kaset, televise. OHP, dan computer.

Pengajaran melalui audio visual jelas bercirikan pemakaian perangkat keras selama proses belajar, seperti mesin proyektor film, tape, recorder, dan proyektor visual yang lebar. Jadi pengajaran melalui audio - visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pendengaran dan penglihatan serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa.

Menurut Djamarah S.B, dkk, (Juliantara, 2010:22) menyatakan, bahwa sebagai alat bantu (media pembelajaran) dalam pendidikan dan pengajaran. Media audio visual mempunyai sifat sebagai berikut:

- a. Kemampuan untuk meningkatkan persepsi.
- b. Kemampuan untuk meningkatkan pengertian.
- c. Kemampuan untuk meningkatkan transfer (pengalihan) belajar.
- d. Kemampuan untuk memberikan penguatan atau pengetahuan hasil yang dicapai.
- e. Kemampuan untuk meningkatkan retensi (ingatan).
- f. Dengan menggunakan media audio-visual pembelajaran akan memberikan pengalaman langsung dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan untuk siswa.

### 3. Jenis-Jenis Media Audio-Visual

Adapun jenis-jenis media yang termasuk dalam golongan audio-visual antara lain:

#### a. Film

Film merupakan gambar-gambar dalam frame dimana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup. Film merupakan salah satu jenis media audio visual. Dibanding dengan media yang lain film mempunyai kelebihan sebagai berikut:

- 1) Penerima pesan akan memperoleh tanggapan yang lebih jelas dan tidak mudah dilupakan, karena antara melihat dan mendengar dapat dikombinasikan menjadi satu.
- 2) Dapat menikmati kejadian dalam waktu yang lama pada suatu proses atau peristiwa tertentu.
- 3) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- 4) Dapat membangun sikap, perbuatan dan membangkitkan emosi dan mengembangkan problema.

#### b. Televisi

Televisi adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel (Arsyad: 2002:50). Sistem ini menggunakan peralatan yang mengubah cahaya dan suara ke dalam gelombang elektrik dan mengkonversikannya kembali kedalam

cahaya yang dapat dilihat dan suara yang dapat didengar. Kelebihan dari media ini adalah:

- 1) Kenyataan yang ditayangkan konkret dan langsung.
- 2) Memberikan tantangan untuk mengetahui lebih lanjut.
- 3) Keseragaman komunikasi.
- 4) Keterangan ringkas yang diprogramkan harus bersifat komprehensif.

c. Video

Salah satu bentuk dari media audio-visual adalah video pembelajaran. Arsyad (2004:36) mengemukakan video merupakan serangkaian gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan poses penyimpanan pada media pita atau disk.

Lebih jelasnya, media video adalah segala sesuatu yang menyangkut bahan (software) dan perangkat keras/alat (hardware), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera, penekanan media video pembelajaran terdapat pada visual dan audio yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar. Dari sumber belajar ke pembelajar (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, minat pembelajar, dapat menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal sedemikian rupa sehingga proses belajar (di dalam/di luar kelas) menjadi lebih efektif.

Kelebihan dari penggunaan media ini adalah:

- a. Dapat digunakan untuk menyajikan bagian-bagian dari suatu proses dan prosedur secara utuh sehingga memudahkan peserta didik dalam mengamati dan menirukan langkah-langkah suatu prosedur yang harus dipelajari.
- b. Penggunaan media ini peserta didik akan dipermudah dalam memahami materi, karena video dapat diputar berulang-ulang, sesuai dengan keinginan peserta didik.
- c. Kemampuan media video ini juga dapat memanipulasi ruang dan waktu, objek yang besar dan jauh dapat dihadirkan melalui media video ini.

#### **4. Kelebihan dan Kekurangan Media Audio-Visual**

Menurut Atoel (2011:20). Media audio-visual memiliki beberapa kelebihan atau kegunaan antara lain:

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat *verbalistis* (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera seperti obyek yang terlalu besar digantikan dengan realitas gambar, film, bingkai, film, atau model.
- c. Media audio-visual berperan dalam pembelajaran tutorial.

Selain kelebihan media audio-visual diatas peneliti juga menemukan kekurangan dari penggunaan media audio-visual yaitu:

- a. Penekanan materi lebih diutamakan ketimbang pengembangan materi itu sendiri.
- b. Harga media audio-visual yang relatif lebih mahal dari media pembelajaran lainnya.
- c. Sifat komunikasi yang satu arah dan gambar yang relatif kecil

## **B. Pembelajaran**

### **1. Pengertian Pembelajaran**

Menurut Ahmad, (2013:19) Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan, kemahiran, dan tabiat, serta pembentukan sikap dan keyakinan pada peserta didik. Suprijono (dalam Thobroni 2017:20), tujuan belajar yang eksplisit diusahakan dicapai dengan tindakan instruksional yang dinamakan *instructional effects*, yang biasanya berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Sedangkan tujuan belajar sebagai hasil menyertai tujuan belajar instruksional disebut *nurturant effects*. Bentuknya berupa kemauan berfikir kritis dan kreatif sikap terbuka, demokratis, menerima orang lain, dan sebagainya.

### **2. Hasil Belajar**

Menurut Suprijono (dalam Thobroni 2017:19). Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, dan ketrampilan. Hasil belajar mencakup:

- a. Domain Kognitif.
  - 1) *Knowledge* (pengetahuan dan ingatan).

- 2) *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas).
  - 3) *Aplicattion* (menerapkan).
  - 4) *Evaluating* (menilai).
- b. Domain afektif mencakup:
- 1) *Receiving* (sikap menerima).
  - 2) *Responding* (memberikan respon).
  - 3) *Valuing* (nilai).
  - 4) *Organization* (organisasi).
  - 5) *Characterization* (karakterisasi).
- c. Domain psikomotorik mencakup:
- 1) *Intiatory*.
  - 2) *Pre-routine*.
  - 3) *Rountinized*
  - 4) Keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Definisi di atas menurut penulis bahwa belajar pada hakikatnya adalah proses perubahan kepribadian manusia yang ditampakan melalui peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan sikap, daya pikir, pemahaman, kebiasaan, dan ketrampilan.

### 3. Fungsi Hasil Belajar

Cronbach (1970) mengemukakan, bahwa kegunaan hasil belajar banyak ragamnya antara lain “sebagai umpan balik bagi guru dalam mengajar, untuk keperluan diagnostic, untuk keperluan bimbingan, dan

penyuluhan, untuk keperluan seleksi, untuk keperluan penempatan, atau penjurusan, dan menentukan kebijakan sekolah. Hasil belajar mempunyai beberapa fungsi utama antara lain:

- a. Hasil belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai peserta didik.
- b. Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu. Para pakar psikologi biasanya menyebut hal ini sebagai “tendensi keingintahuan (curiosity) dan merupakan kebutuhan umum manusia”.
- c. Hasil belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Asumsinya adalah hasil belajar dapat dijadikan pendorong bagi peserta didik dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi, dan berperan sebagai umpan balik (feedback) dalam meningkatkan mutu pembelajaran.
- d. Hasil belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) peserta didik. Dalam proses pembelajaran, peserta didik menjadi fokus utama yang harus diperhatikan, karena peserta didiklah yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pembelajaran.

#### **4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar**

Menurut Hamalik (2001:32) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor pengalaman masa lampau, faktor kesiapan belajar, faktor minat dan usaha, faktor fisiologis dan faktor intelegensi.

Menurut Uno Hamzah (2008:3) menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah faktor guru, siswa, kurikulum dan lingkungan.

Keempat faktor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Faktor Guru

Setiap guru memiliki pola mengajar sendiri-sendiri, pola mengajar tercermin dalam tingkah laku pada waktu melaksanakan pengajaran. Gaya mengajar yang dilakukan guru mencerminkan bagaimana pelaksanaan pengajaran guru yang bersangkutan, yang dipengaruhi oleh pandangannya sendiri tentang mengajar, konsep, psikologi, dan kurikulum.

b. Faktor Siswa

Setiap siswa mempunyai keragaman dalam hal kecakapan maupun kepribadian, kecakapan, yang dimiliki masing-masing itu meliputi, kecakapan potensial maupun kecakapan yang diperoleh dari hasil belajar.

c. Faktor Kurikulum

Bahan-bahan pengajaran sebagai isi kurikulum mengacu kepada tujuan yang hendak dicapai.

d. Faktor Lingkungan

Lingkungan meliputi keadaan ruangan, tata ruang dan berbagai situasi fisik yang ada disekitar kelas atau sekitar tempat berlangsungnya proses belajar mengajar.

Berdasarkan berbagai pernyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal tersebut terdiri atas, faktor fisiologis psikologis, sedangkan faktor eksternal terdiri atas faktor lingkungan (fisik dan sosial) dan faktor instrumental (kurikulum, sarana-prasarana, guru, metode, media serta manajemen).

## **C. Sejarah Kebudayaan Islam**

### **1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam**

Secara bahasa, dalam bahasa Arab "sejarah" berasal dari kata "syajarah" berarti pohon atau sebatang pohon, apapun jenis pohon tersebut. Dengan demikian, "sejarah" atau "syajarah" berarti segala sesuatu yang berkaitan dengan suatu pohon mulai sejak benih pohon itu sampai segala hal yang di hasilkan oleh pohon tersebut. Sejarah tidak dapat dipisahkan dari hidup manusia dan bahkan berkembang sesuai dengan perkembangan hidup manusia dari tingkat yang sederhana ke tingkat yang lebih modern.

Kebudayaan berasal dari kata "budi" dan "daya". kemudian di gabungkan menjadi "budidaya" yang berarti sebuah upaya untuk menghasilkan dan mengembangkan sesuatu agar menjadi lebih baik dan memberikan manfaat bagi hidup dan kehidupan. Kemudian di imbuhkan awalan "ke" dan akhiran "an", sehingga menjadi "kebudidayaan" lalu di singkat menjadi "kebudayaan". jadi, kebudayaan artinya segala upaya yang di lakukan oleh umat manusia untuk menghasilkan dan

mengembangkan sesuatu, baik yang sudah ada maupun yang belum ada agar memberikan manfaat bagi kehidupan manusia.

Menurut Hasjmy (1993:3). Kebudayaan juga merupakan penjelmaan (manifestasi) akal dan rasa manusialah yang menciptakan kebudayaan, atau dengan kata lain bahwa kebudayaan bersumber kepada manusia. Islam yaitu semua agama yang datangnya dari Allah, baik yang didatangkan dengan perantaraan Rasul-Nya yang pertama, maupun yang didatangkan dengan perantaraan Rasul-Nya yang terakhir (Muhammad SAW). Allah sendiri mendefinisikan Islam dengan (1) Al-Imran;(2) Al-Amalus Salihat, atau dengan ringkas disebut iman dan Amal. Abdul Qadir Audah, seorang ulama dan politikus Mesir; Mendefinisikan Islam dengan:

- a. Al-Islam Aqidah wa-Nidham (Islam adalah kepercayaan dan Sistem)
- b. Al-Islam Dinun wa Daulah (Islam adalah agama dan negara)

Definisi kebudayaan Islam adalah penjelmaan iman dan al-a'malusalihat al-aqidah wasyasyari'ah dari seorang Muslim atau segolongan kaum muslimin. Seorang sarjana dan pengarang Islam. Sidi Gazalba (dalam Hasjmy: 1993), membuat definisi kebudayaan Islam sebagai berikut "Kebudayaan Islam adalah cara berfikir dan cara merasa Islam yang menyatakan diri dalam seluruh segi kehidupan dari segolongan manusia yang membentuk kesatuan sosial dalam suatu ruang dan suatu waktu.

## **2. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.**

Di dalam PERMENAG RI pada Lampiran 3b-Bab VII –SK KD PAI dan Bahasa Arab Tingkat MTS tahun 2008 juga menjelaskan bahwa mata pelajaran SKI di MTS bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan diantaranya:

- 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 dan disadarkan pada pendekatan ilmiah.
- d. Menumbuhkan apresiasi dan penghargaan peserta didik terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.

## **3. Fungsi Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.**

Hasibuan (2014) menyebutkan, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam setidaknya memiliki tiga fungsi sebagai berikut:

a. Fungsi Edukatif.

Melalui sejarah peserta didik ditanamkan menegakkan nilai, prinsip, sikap hidup yang luhur dan islami dalam menjalankan kehidupan sehari-hari.

b. Fungsi Keilmuan

Peserta didik memperoleh pengetahuan yang memadai tentang masa lalu dan kebudayaannya.

c. Fungsi Transformasi

Sejarah merupakan salah satu sumber yang sangat penting dalam rancang transformasi masyarakat.

**D. Penelitian Terdahulu**

1. Skripsi Ahmad Pranoto. Peningkatan prestasi belajar pada mata pelajaran IPS melalui penggunaan audio visual pada peserta didik kelas VII di SMP Islam Banjarmasin tahun pelajaran 2012\2013. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar, pada mata pelajaran IPS di SMP. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Islam Darunnajah. Persamaan skripsi ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pada pemilihan metode penelitian yang digunakan yaitu menggunakan Penelitian Tindakan Kelas. Dan perbedaannya terletak pada hasil akhirnya, peneliti meneliti dengan berorientasikan kepada hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam sedangkan pada skripsi ini kepada prestasi belajar mata pelajaran IPS.

2. Skripsi Ricky Stiadi Prayoga. Pengaruh penggunaan media pembelajaran audio visual berbasis adobe flash tema kerajinan tangan terhadap sikap ilmiah dan prestasi belajar siswa kelas 3 SD Negeri 3 Pageraji tahun 2017. Perbedaan penelitian ini adalah ada pada penelitian ini lebih tertuju kepada penggunaan fasilitas dan variabel yang menjadi sasaran adalah sikap ilmiah dan prestasi belajar, sedangkan penelitian penulis tertuju kepada variabel hasil belajar. Penelitian ini juga menggunakan metode kuasi eksperimen dan menggunakan adobe Flash sebagai media pembelajaran.

Persamaan dengan penelitian penulis adalah metode pengumpulan datanya dengan Observasi. Skripsi tersebut menghasilkan kesimpulan media audio-visual berbasis *adobe flash* tidak berpengaruh lebih baik terhadap sikap ilmiah pada mata pelajaran IPA materi cahaya dan sifat-sifatnya di kelas 3 SD Negeri 3 Pageraji.

3. Skripsi dari Ika Fathul Jannah. Upaya meningkatkan rasa ingin tahu dan kemampuan menyimak cerita anak siswa V B menggunakan media audio-visual SD N 2 Karanglewas. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan sikap dan rasa ingin tahu dan kemampuan menyimak cerita anak di SD N 2 Karanglewas. Persamaan dari skripsi ini adalah jenis penelitiannya sama dengan penulis menggunakan penelitian tindakan kelas, sedangkan perbedaannya adalah variabel yang menjadi sasaran penelitian adalah pada skripsi ini kepada kemampuan menyimak sedangkan penelitian penulis kepada hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam.