

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

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

##### **1. Pengertian media**

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.<sup>1</sup>

Gerlach dan Ely (1971) mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.

Istilah “media” bahkan sering dikaitkan atau dipergantikan dengan kata “teknologi” yang berasal dari kata latin *tekne* (bahasa Inggris art) dan *logos* (bahasa indonesia “ilmu”).

Menurut Webster (1983: 105), “art” adalah ketrampilan (skill) yang diperoleh lewat pengalaman, studi dan observasi. Dengan demikian,

---

<sup>1</sup> Azhar arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011) hlm 3

teknologi tidak lebih dari suatu ilmu yang membahas tentang ketrampilan yang diperoleh lewat pengalaman, studi, dan observasi. Bila dihubungkan dengan pendidikan dan pembelajaran, maka teknologi mempunyai pengertian sebagai:

Peluasan konsep tentang media, dimana teknologi bukan sekedar benda, alat, bahan atau perkakas, tetapi tersimpul pula sikap, perbuatan, organisasi dan manajemen yang berhubungan dengan penerapan ilmu. (Achsin, 1986: 10)

## **2. Pengertian Media Pembelajaran**

Media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan *instruksional* atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri atas buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.<sup>2</sup>

“Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa”.

Media pembelajaran bisa dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang siswa untuk terjadinya proses belajar. Sanjaya menyatakan bahwa media pembelajaran meliputi perangkat keras yang dapat

---

<sup>2</sup>Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: CV Putaka Setia, 2011), hlm 243.

mengantarkan pesan dan perangkat lunak yang mengandung pesan. Media tidak hanya berupa alat atau bahan, tetapi juga hal-hal lain yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan.<sup>3</sup> Media tidak hanya berupa TV, radio, komputer, tetapi juga meliputi manusia sebagai sumber belajar atau kegiatan, seperti diskusi, seminar simulasi, dan sebagainya. Dengan demikian, media pembelajaran dapat disimpulkan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya proses belajar pada diri siswa.

### **3. Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran berfungsi untuk merangsang pembelajaran dengan:

- a. Menghadirkan obyek sebenarnya dan obyek yang langka
- b. Membuat duplikasi dari obyek yang sebenarnya
- c. Membuat konsep abstrak ke konsep kongkret
- d. Memberi kesamaan persepsi
- e. Mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak,
- f. Menyajikan ulang informasi secara konsisten, dan
- g. Memberikan suasana belajar yang menyenangkan, tidak tertekan, santai, dan `menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Selain fungsi di atas, Livie dan Lentz mengemukakan empat fungsi media pembelajaran yang khususnya pada media visual, yaitu fungsi

---

<sup>3</sup>*Ibid.*, hlm. 244.

atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris. Masing-masing fungsi tersebut, dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Fungsi atensi, media visual merupakan inti, menarik, dan mengarahkan perhatian pembelajar untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b. Fungsi afektif, media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan pembelajaran ketika belajar membaca teks bergambar.
- c. Fungsi kognitif, media visual mengungkapkan bahwa lambang visual memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mendengar informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.
- d. Fungsi kompensatoris, media visual memberikan konteks untuk memahami teks membantu pembelajar yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatkan kembali.<sup>4</sup>

Tiga kelebihan kemampuan media (Gerlach & Ely dalam bukunya Ibrahim, *et.al.*) adalah sebagai berikut.

- a. Kemampuan *fiksatif*, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu obyek atau kejadian. Dengan kemampuan ini, obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, kemudian disimpan, dan pada saat diperlukan dapat ditunjukkan dan diamati kembali seperti kejadian aslinya.

---

<sup>4</sup>Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta:Kaukaba Dipantara, 2013), hlm. 7-8.

- b. Kemampuan *manipulatif*, artinya media dapat menampilkan kembali objek atau kejadian dengan berbagai perubahan (manipulasi) sesuai keperluan, misalnya ukuran, kecepatan, warnanya diubah, serta dapat pula di ulang-ulang penyajiannya.
- c. Kemampuan *distributif*, artinya media mampu menjangkau audien yang besar jumlahnya dalam satu kali penyajian secara serempak, misalnya siaran tv atau radio.

#### 4. Tujuan Dan Manfaat Media Pembelajaran

- a. Tujuan media pembelajaran

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran untuk:

- i. Mempermudah proses pembelajaran di kelas,
- ii. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran,
- iii. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar,
- iv. Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.<sup>5</sup>

- b. Manfaat media pengajaran

Sudjana & Rivai mengemukakan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- i. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- ii. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.

---

<sup>5</sup>Hujair AH Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-inovatif*, (Jakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hlm. 5.

- iii. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.
- iv. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

## **B. Pembelajaran Berbasis Komputer**

Sejarah pembelajaran berbasis komputer dimulai dari munculnya ide-ide untuk menciptakan perangkat teknologi terapan yang memungkinkan seseorang melakukan proses belajar secara individual dengan menerapkan prinsip-prinsip deduktif-metodik<sup>6</sup>

Pembelajaran berbasis komputer adalah pembelajaran yang menggunakan komputer sebagai alat bantu. Melalui pembelajaran ini bahan ajar yang disajikan melalui media komputer sehingga kegiatan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menantang bagi siswa. Dengan rancangan pembelajaran komputer yang bersifat interaktif, akan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Pembelajaran berbasis komputer menurut Hick & Hyde adalah *a teaching process directly involving a computer in the presentation of instructional materials in an interactive mode to provide and control the*

---

<sup>6</sup>Rusman, *Model Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*,(Jakarta: Rajawali Pers,2013), hlm. 288.

*individualized learning environment for each individual student.* Dalam definisi tersebut, dengan pembelajaran berbasis komputer siswa akan berinteraksi dan berhadapan secara langsung dengan komputer secara individual sehingga apa yang dialami oleh seorang siswa akan berbeda dengan apa yang dialami oleh siswa lain.<sup>7</sup>

Media pengajaran berbasis komputer penekanannya terletak pada upaya yang berkeseluruhan untuk memaksimalkan aktivitas belajar dan mengajar sebagai interaksi kognitif antara siswa, materi pelajaran, dan instruktur (dalam hal ini komputer yang telah diprogram). Sistem-sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara langsung kepada para siswa melalui berinteraksi dengan materi pelajaran yang diprogramkan ke dalam sistem, dan inilah yang disebut pengajaran dengan bantuan komputer. Kegiatan pembelajaran dengan bantuan komputer, atau yang lebih dikenal sebagai *computer based instructional (CBI)*, merupakan istilah umum untuk segala kegiatan belajar yang menggunakan komputer, baik sebagian maupun secara keseluruhan.<sup>8</sup>

Menurut Slavin pengajaran berbasis komputer merujuk pada berbagai pengajaran terindividualisasi yang diatur oleh komputer. Selain itu, komputer digunakan untuk memperluas pengalaman pembelajaran pada materi pelajaran yang berbeda dalam satu kelas. Metode ini biasanya digunakan untuk mengajarkan berbagai keterampilan baru, atau untuk membantu siswa yang

---

<sup>7</sup>Made Wena, *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 10.

<sup>8</sup>Dina Indriana, *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*, Diva Pres, (Jogjakarta: Banguntapan, 2011), hlm. 99.

mengalami kesulitan dalam belajar serta memperbaiki mata pelajaran yang telah dijalani.<sup>9</sup>

Di antara model- model pembelajaran berbasis komputer yaitu:

1. Model Drills
2. Model Tutorial
3. Model Simulasi dan
4. Model Instructional Games

### **C. Model *Instructional Games***

*Instructional games* merupakan salah satu bentuk metode dalam pembelajaran berbasis komputer. Tujuan *instructional games* adalah untuk menyediakan pengalaman belajar yang memberikan fasilitas belajar untuk menambah kemampuan siswa melalui bentuk permainan yang mendidik. *Instructional games* tidak perlu realita namun dapat memiliki karakter yang menyediakan tantangan yang menyenangkan bagi siswa.

*Instructional games* dapat terlihat dengan mengenali pola pembelajaran melalui permainan yang dirancang sedemikian rupa, sehingga pembelajaran lebih menantang dan menyenangkan. Keseluruhan permainan memiliki komponen dasar sebagai pembangkit motivasi dengan memunculkan cara berkompetensi untuk mencapai sesuatu yang diharapkan, yaitu tujuan pembelajaran.

---

<sup>9</sup>*Ibid.*, hlm. 101.

## 1. Karakteristik Model *Instructional Games*

Tahapan yang harus ditempuh dalam pembuatan *instructional games* sebagai model pembelajaran, yaitu:

- a. Tujuan, setiap permainan harus memiliki tujuan, yaitu tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Pada beberapa *instructional games* tujuan diidentikkan dengan pencapaian skor yang diharapkan.
- b. Aturan, yaitu penetapan setiap tindakan yang dapat dilakukan dan yang tidak dapat dilakukan oleh pemain. Aturan tersebut dapat berubah selama hal tersebut untuk menghindari kelemahan-kelemahan yang terjadi dengan aturan-aturan tersebut atau bahkan membuat permainan itu lebih menarik.
- c. Kompetisi, seperti menyerang lawan, melawan diri sendiri, melawan kesempatan atau waktu yang telah ditetapkan.
- d. Tantangan, yaitu menyediakan beberapa tantangan, seperti pada *Ordeal of Hangman*, tujuannya untuk menebak kata yang tepat, dan selanjutnya akan digantung bila melakukan kesalahan.
- e. Khayalan, permainan sering bergantung pada pengembangan imajinasi untuk memberikan motivasi kepada pemain
- f. Keamanan, permainan menyediakan jalan yang aman untuk menghadapi bahaya nyata seperti permainan peperangan.
- g. Hiburan, hampir semua permainan untuk menghibur, permainan dalam pembelajaran itu berperan sebagai penumbuh motivasi.

## 2. Tujuan *Instructional Games*

Tujuan permainan dalam pembelajaran ini yaitu dapat memotivasi siswa dalam belajar, mengetahui kemampuan kerja sama, bagaimana siswa mampu memecahkan masalah, pengambilan keputusan, kemampuan sosial seperti berkomunikasi, sikap, etika, dan berbagai kemampuan insidental, seperti kompetensi yang di alami; bagaimana siswa bekerja sama dan aturan-aturan yang harus ditaati dalam membina disiplin siswa.

## 3. Komponen *Instructional Games*

*Instructional games* dibagi kedalam tiga komponen yakni:

### a. Pendahuluan (*introduction*)

Tujuannya adalah untuk menetapkan tahapan dari permainan dan menjamin siswa akan mengerti apa yang harus dilakukan.

### b. Bentuk *instructional games* (*body of instructional games*)

Pada bagian ini meliputi: skenario, tingkatan permainan, pelaku permainan, aturan permainan, tantangan dalam pencapaian tujuan, rasa ingin tahu, kompetisi positif, hubungan bermakna antara pemain dan pembelajaran, alur atau langkah-langkah yang harus dilakukan, pergantian tipe kegiatan, dan interaksi dalam bermain.

### c. Penutup (*Closing*)

Dalam menutup permainan yang harus diperhatikan adalah: memberi tahu setiap pemenangnya dengan memberikan skor terbaik,

memberikan penghargaan (*reward*) baik berupa benda seperti : uang, makanan, atau permainan tambahan secara cuma-cuma, menyediakan informasi terutama dengan feedback untuk pemain dalam peningkatan permainan dalam penampilan individu, dan terakhir penutup.

#### 4. Langkah-langkah produksi model *instructional games*

a. Perencanaan produksi model *instructional games* meliputi:

- Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
- Perencanaan program PBK

Pendahuluan

Tujuan (SK-KD-Indikator)

Pengalaman belajar

Treatment, dan

Storyboard

- *Flowchart* (bagan alur) PBK

b. Proses produksi program *instructional games*

pada tahap proses produksi program *instructional games* ini, memiliki beberapa tahapan, yaitu sebagai berikut:

I. Pendahuluan (*instroduction*) meliputi:

- Judul program (*title page*)

Suatu program *instructional games* yang di tampilkan di awal sebagai informasi kepada siswa tentang apa yang akan di pelajari.

- Tujuan (*goal*)

Pada bagian menjelaskan bagaimana tujuan yang harus di capai sesuai dengan SK\_KD

- Aturan (*rules*)

Berisi tentang informasi bagaimana cara menggunakan program yang di buat. Agar siswa dapat mengikutinnya dengan baik.

- Petunjuk bermain (*rection for use*)

Berisi tentang informasi bagaimana tindakan yang harus dilakukan dalm permainan.

- Pilihan (*choice*)

Dalam hal ini pilihannya apakah melanjutkan permainan ataukah berhenti.

## II. kerangka *instructional games*

Dalam kerangka *instructional games* ini terdapat beberapa komponen yakni: menyajikan skenario atau bentuk-bentuk kegiatan yang yang akan dilalui oleh pemain, menyajikan tingkatan realita dari sebuah skenario yang tercermin dari bentuk nyata, khayalan atau tidak nyata, kemudian menentukan pelaku permainan, menentukan peranan dari pemain, permainan memberikan tantangan terhadap pemain dengan berbagai cara, kemudian menyajikan aspek yang memunculkan rasa ingin tahu untuk menambah motivasi untuk menggali informasi, terdapat kompetisi

yang alamiah, memunculkan bermakna atau tidak bermakna dalam pembelajaran, memunculkan kemampuan melawan kesempatan, menentukan kemenangan atau kekalahan, memunculkan pilihan, memberikan informasi, menentukan interaksi bergiliran, terdapat aktivitas yang khas, kemudian akan selalu ada aktivitas dalam permainan.

### III. Penutup

Dalam penutup ini ada dua pilihan yakni mengakhiri permainan atautkah melanjutkan.<sup>10</sup>

## D. Mata pelajaran fiqh

### 1. Pengertian Pembelajaran Fiqih

E. Mulyasa mengemukakan pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.<sup>11</sup> Sedangkan menurut S. Nasution pembelajaran merupakan proses interaksi yang berlangsung antara guru dan juga siswa atau juga merupakan sekelompok siswa dengan tujuan untuk memperoleh pengetahuan, ketrampilan, sikap serta menetapkan apa yang dipelajari itu.<sup>12</sup>

Menurut etimologi (bahasa), fiqh adalah ( **الفهم** ) paham. arti ini antara lain sesuai dengan arti fiqh dalam salah satu hadits yang diriwayatkan oleh imam Bukhari:

<sup>10</sup> Rusman, *op.cit*, 320

<sup>11</sup> E. Mulyasa, *kurikulum berbasis kompetensi, konsep karakteristik dan implementasinya*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2004), Cet. VI, hlm. 100

<sup>12</sup> S. Nasution, *kurikulum dan pengajaran* (Jakarta, PT. Bumi Aksara, 1999), hlm. 102

مَنْ يُرِدِ اللَّهُ بِهِ خَيْرًا يُفَقِّهْهُ فِي الدِّينِ (رواه البخار)

Artinya:

*Barang siapa yang dikehendaki Allah menjadi orang yang baik di sisi-Nya, niscaya diberikan kepada-Nya pemahaman (yang mendalam) dalam pengetahuan agama. (HR. Imam Bukhari).*

Menurut terminologi fiqih pada mulanya berarti pengetahuan keagamaan yang mencakup seluruh ajaran agama baik berupa akidah, akhlak, maupun amaliah (ibadah), yakni sama dengan arti syari'ah islamiyah.<sup>13</sup>

Mata pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah adalah salah satu mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang merupakan peningkatan dari Fiqih yang telah dipelajari oleh peserta didik di MTs/SMP. Peningkatan tersebut diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati dan mengamalkan hukum Islam, yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya (*way of life*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, penggunaan pengalaman, pembiasaan dan keteladanan.

Mata pelajaran Fiqih Madrasah Tsanawiyah ini meliputi: Fiqih Ibadah, Fiqih Muamalah, Fiqih Munakahat, Fiqih Jinayah, Fiqih Siyasah, dan Ushul Fiqih. Hal ini menggambarkan bahwa ruang lingkup Fiqih mencakup perwujudan keserasian, keselarasan, dan keseimbangan hubungan manusia dengan Allah Swt., dengan diri sendiri, sesama

---

<sup>13</sup>Rahmad Syafe'i, *Fiqih Muamalah*, (Bandung: CV pustaka Setia, 2001), hlm 13.

manusia, makhluk lainnya, maupun lingkungannya (*hablun minallah wa hablun minannas*).<sup>14</sup>

## 2. Fungsi Mata Pelajaran Fiqih

Mata pelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah berfungsi untuk berikut:

- a. Penanaman nilai-nilai dan kesadaran beribadah peserta didik kepada Allah Swt. sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat;
- b. Penanaman kebiasaan melaksanakan hukum Islam di kalangan peserta didik dengan ikhlas dan perilaku yang sesuai dengan peraturan yang berlaku di Madrasah dan masyarakat;
- c. Pembentukan kedisiplinan dan rasa tanggung jawab sosial di madrasah dan masyarakat;
- d. Pengembangan keimanan dan ketakwaan kepada Allah Swt. serta akhlak mulia peserta didik seoptimal mungkin, yang telah ditanamkan lebih dahulu dalam lingkungan keluarga;
- e. Pembangunan mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui Fiqih Islam.
- f. Perbaikan kesalahan-kesalahan, kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan dan pelaksanaan ibadah dalam kehidupan sehari-hari;
- g. Pembekalan bagi peserta didik untuk mendalami Fiqih/hukum Islam pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup>Permenag RI Nomor 2 Tahun 2008, *Tentang Standar Kompetensi Lulusan dan Standar Isi Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab di Madrasah*, hlm. 74.

### 3. Tujuan Mata Pelajaran Fiqih

Pembelajaran Fiqih di Madrasah Tsanawiyah bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat:

- a. Mengetahui dan memahami pokok-pokok hukum Islam secara terperinci dan menyeluruh, baik berupa dalil naqli dan aqli. Pengetahuan dan pemahaman tersebut diharapkan menjadi pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial,
- b. Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar. Pengamalan tersebut diharapkan dapat menumbuhkan ketaatan menjalankan hukum Islam, disiplin dan tanggung jawab sosial yang tinggi dalam kehidupan pribadi maupun sosialnya.<sup>16</sup>

### 4. Ruang Lingkup Pembelajaran Fiqih

Ruang lingkup pembelajaran fiqih meliputi keserasian, keseimbangan, dan keselarasan antara:

- a. Hubungan Manusia dengan Allah SWT.
- b. Hubungan manusia dengan sesama manusia.
- c. Hubungan manusia dengan dirinya sendiri
- d. Hubungan manusia dengan makhluk lain dan lingkungannya.<sup>17</sup>

---

<sup>15</sup>*Ibid.*, hlm. 75.

<sup>16</sup>*Ibid.*, hlm. 76.

<sup>17</sup> Ramayulis, *Metodelogi Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta:Kalam Mulia,2005), hlm 22