

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Perkembangan Anak Sekolah Dasar

##### 1. Perkembangan Kognitif

Seiring dengan masuknya anak ke sekolah, maka kemampuan kognitifnya turut mengalami perkembangan yang pesat. Dalam keadaan normal, pikiran anak usia sekolah berkembang secara berangsur-angsur. Kalau pada masa sebelumnya daya pikir anak masih bersifat imajinatif dan egosentris, maka pada usia sekolah dasar ini daya pikir anak berkembang ke arah berfikir konkret, rasional dan objektif. Daya ingatannya menjadi sangat kuat, sehingga anak benar-benar berada dalam suatu stadium belajar (Desmita, 2007).

Salah satu aspek perkembangan yang amat penting adalah perkembangan kognitif atau kemampuan berfikir. *Jean Piaget* (1896-1980) biolog psikolog kelahiran Swiss adalah tokoh yang banyak meneliti perkembangan kognitif. Teori-teorinya tentang perkembangan kognitif menjadi acuan penting bagi para psikolog sampai kini. Menurut Piaget (dalam Irwanto, 1988), perkembangan kognitif yang terjadi pada tahap operasional yaitu anak sudah bisa melakukan representasi simbolis dari rangsang-rangsang yang di terima dengan inderanya.

Dalam masa intuitif, pola berfikirnya masih di dasarkan atas intuisi, pemalaran masih kaku, terpusat pada bagian-bagian tertentu objek dan masih semata-mata di dasarkan atas penampilan objek (Irwanto, 1988).

Peristiwa penting yang terjadi dalam tahap ini adalah *konservasi* dan *seriasi*. Konservasi menunjukkan anak mampu menalar bahwa suatu objek yang di ubah bagaiman bentuknya bila tidak di tambah atau di kurangi maka volumenya tetap. Seriasi menunjukkan kemampuan anak untuk mengklasifikasikan objek menurut berbagai macam cirinya (Irwanto, 1988).

Menurut teori kognitif Piaget (dalam Desmita, 2007), pemikiran anak-anak usia sekolah dasar di sebut pemikiran operasional konkrit. Operasi adalah hubungan-hubungan logis di antara konsep-konsep atau skema-skema. Sedangkan operasi konkrit adalah aktivitas mental yang di fokuskan pada objek-objek dan peristiwa-peristiwa nyata atau konkrit dapat di ukur.

Pada masa ini anak sudah mengembangkan pikiran logis. Dalam upaya mamahami alam sekitarnya, mereka tidak lagi terlalu mengandalkan informasi yang berrsumber dari panca indra karena mulai mempunyai kemampuan untuk membadakan apa yang tampak oleh mata dengan kenyataan yang sesungguhnya dan antara yang bersifat sementara dengan yang bersifat menetap.





menggabungkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi.

Beberapa definisi multimedia menurut beberapa ahli, diantaranya: a. Kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output. Media ini dapat berupa audio (suara, musik), animasi, video, teks, grafik dan gambar, b. Alat yang dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan video, c. Multimedia dalam adalah: pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video, dengan menggunakan tool yang memungkinkan pemakai berinteraksi, berkreasi, dan berkomunikasi, d. Multimedia sebagai perpaduan antara teks, grafik, sound, animasi, dan video untuk menyampaikan pesan kepada publik, e. Multimedia merupakan kombinasi dari data text, audio, gambar, animasi, video, dan interaksi.

Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut maka dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi, dll. Yang telah dikemas menjadi file digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Teknologi multimedia berkaitan dengan berbagai media, seperti teks, suara, gambar, animasi dan video dalam satu *software*.

Pembelajaran audio-visual didefinisikan sebagai produksi dan pemanfaatan bahan yang berkaitan dengan pembelajaran melalui penglihatan dan pendengaran yang secara eksklusif tidak selalu harus bergantung kepada pemahaman kata-kata dan simbol-simbol sejenis.

## 2. Fungsi dan Peran Multimedia dalam pembelajaran

*Levie dan Lentz 1982* (dalam Arsyad, 2006) mengemukakan fungsi media pembelajaran, yaitu: a. Fungsi Kognitif, dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar. Begitu juga dapat menjelaskan konsep tersebut dengan sederhana dengan penggabungan visual dan audio yang dianimasikan, b. Fungsi Psikomotor, dengan bentuk pembelajaran yang dikemas dalam bentuk games dan simulasi sangat bagus, c. Fungsi Afektif, dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar teks yang bergambar. Visual dan audio dapat menggugah perasaan, pembelajaran sikap/afektif dan emosi siswa, d. Fungsi Atensi, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang di tampilkan atau menyertai teks meteri pelajaran, e. Fungsi Kompensatoris, media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali, f. Fungsi Imajinatif,



Umpan balik yang di gunakan dalam pembelajaran multimedia adalah melalui konsep permodelan, latihan, dukungan, artikulasi dan refleksi. Dalam konteks ini permodelan bermakna bahwa materi di kemas dengan memodifikasi unsur-unsur yang ada dalam multimedia, misalnya teks berklip, memasukan intonasi suara yang serasi, menjadikan gambar yang bersesuaian dengan animasi yang menarik lainnya. Sementara konsep latihan memerlukan *softwaer* yang memungkinkan peserta didik untuk terus menerus berinteraksi terhadap soal-soal yang di berikan, hingga peserta didik menemui jawaban yang benar dan tepat. Dari multimedia memberikan pilihan kepada siswa untuk memilih pelajaran yang di lakukan sendiri atau berkelompok dengan pertimbangan faktor kemudahan, untuk itu di perlukan basis data yang berisikan kata-kata yang di gunakan dalam proses pembelajaran ini di sebut dengan konsep dukungan. Sedangkan konsep artikulasi diberikan secara audio untuk siswa yang kurang bisa memahami perintah dalam bentuk teks. Konsep artikulasi merupakan konsep tambahan dan program multimedia yang akan memperjelas suatu masalah menggunakan kemampuan animasi atau video.

#### 4. Nilai dan manfaat Multimedia dalam pembelajaran

Apabila multimedia pembelajaran di pilih, di kembangkan dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yng sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat di peroleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif,



jumlah waktu mengajar dapat di kurangi, kualitas belajar siswa dapat di tingkatkan dan proses belajar mengajar dapat di lakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat di tingkatkan.

Sudjana & Rivai (dalam Arsyad, 2006) mengemukakan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain: a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih di pahami oleh para siswa, c. Metode pengajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru. Sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati dan melakukan, e. Meningkatkan daya tarik dan perhatian siswa.

##### 5. Kelebihan dan Keterbatasan Multimedia

Multimedia bisa digunakan sebagai media pendidikan yang dapat diandalkan. Dibandingkan dengan media-media lain, multimedia mempunyai berbagai kelebihan berbanding dengan media-media lainnya antara lain: a. Multimedia mampu menggabungkan berbagai media, seperti teks, suara, gambar atau video, grafik, audio, dan animasi dalam satu sajian *digital* yang saling mendukung sehingga tercapai tujuan pembelajaran, b. Multimedia juga lebih interaktif dan inovatif dengan pengguna sistem pembelajaran, c. Keberadaan multimedia

dalam pendidikan telah menunjukkan suatu perkembangan baru yang diharapkan mampu membantu dunia pendidikan menjadi lebih bermakna melalui pembelajaran, d. Mampu menimbulkan rasa senang dan menarik minat selama PBM berkangsung sehingga akan menambah motivasi siswa, maka perlu menggunakan strategi pemanfaatan komputer dalam kurikulum pendidikan, e. Mampu memvisualisasikan materi yang abstrak, f. Media penyimpanan yang relative gampang dan fleksibel, g. Membawa obyek yang sukar didapat atau berbahaya ke dalam lingkungan belajar, h. Menampilkan obyek yang terlalu besar kedalam kelas, i. Menampilkan obyek yang tidak dapat dilihat dengan mata telanjang.

Multimedia dianggap sebagai media pembelajaran yang menarik berdasarkan upaya yang menyentuh berbagai panca indra: penglihatan, pendengaran dan sentuhan.

Multimedia adalah sembarang kombinasi yang terdiri atas teks, seni grafik, bunyi, animasi dan video yang diterima oleh pengguna melalui komputer. Sejalan dengan hal di atas multimedia merupakan penggabungan atau pengintegrasian dua atau lebih format media yang berpadu seperti teks, grafik, animasi, dan video untuk membentuk aturan informasi ke dalam sistem komputer.

Namun kelemahan dari multimedia antara lain: a. Harus didukung oleh peralatan memadai seperti LCD proyektor, b. Adanya aliran listrik, c. Biaya relative mahal untuk tahap awal, d. Kemampuan



Pembelajaran adalah upaya membelajarkan siswa untuk belajar. Kegiatan ini akan mengakibatkan siswa mempelajari sesuatu dengan cara lebih efektif dan efisien (Muhaimin dkk., 1996).

Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada siswa dan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sehingga terjadi proses belajar mengajar (Muhaimin dkk., 1996).

Sholat merupakan pilar agama yang menduduki peringkat ke dua setelah syahadat, yakni pekerjaan yang menghubungkan antara seorang hamba dengan Rabbnya sebagai ungkapan syukur kepada zat yang telah menghidupinya dan memeliharanya. Bagi seorang muslim sholat adalah kewajiban yang berisi pengulangan dan penyegaran keyakinan seorang muslim dalam meningkatkan keimanannya dan nilai ketaqwaan di sisi Allah SWT (Mustafa, 2008).

Shalat adalah tiang (rukun) Islam, di atas tiang itulah tegak pada diri seorang muslim, sesudah seseorang mengakui Allah sebagai Tuhan Yang Maha Esa dan Muhammad sebagai rasul, maka kewajiban pertamanya adalah shalat fardhu (shalat wajib) yang mesti dilakukan lima kali sehari semalam : subuh, zuhur, ashar, magrib dan isya.

Sholat sendiri menurut bahasa berarti berdo'a memohon kebaikan, sedangkan menurut ahli fiqih (hukum agama) yaitu: perkataan-perkataan dan perbuatan-perbuatan tertentu yang di ajarkan oleh syara' di mulai dengan takbirotul ihrom dan di akhiri dengan salam



untuk melaksanakan peraturan-peraturan Allah yaitu apabila: ajaran islam sudah sampai kepadanya, berakal dan baligh.

Menurut (Raya & Mulia, 2009), mengatakan bahwasannya sholat adalah pernyataan bakti dan memuliakan Allah dengan gerakan-gerakan badan dan perkataan-perkataan tertentu di mulai dengan takbir dan di akhiri dengan salam dan di lakukan pada waktu tertentu setelah memenuhi syarat-syarat tertentu.

Sholat adalah amalan ibadah yang paling proporsional bagi anatomi tubuh manusia. Gerakan sholat sudah sangat melekat dengan gestur (gerakan khas tubuh) seorang muslim. Namun, pernahkah terpikirkan oleh kita hikmah gerakan sholat atau mukjizat gerakan sholat. Sudut pandang ilmiah menjadikan sholat gudang obat bagi berbagai jenis penyakit. karena dengan gerakan sholat yang benar dapat kita pahami rahasia gerakan sholat bagi kesehatan

Perintah shalat ini hendaknya di tanamkan ke dalam hati dan jiwa anak-anak dengan cara pendidikan yang cermat dan di lakukan sejak kecil. Sebagaimana yang tersebut dalam hadist Nabi Muhammad SAW: “ perintahkanlah anak-anak mu sholat di waktu usia mereka meningkat 7 tahun, dan pukullah (kalau enggan melakukan sholat) di waktu mereka meningkat usia sepuluh tahun.” (HR. Abu Dawud).



melaksanakan sholat sedangkan ia tidak bisa berdiri maka hendaklah ia sholat menurut kemampuannya. Sedangkan sholat dengan duduk itu lebih utama dari pada tidur, c. Takbiratul ihram, lafazh takbir Allahu Akbar hanya tertentu bagi mereka yang tidak bisa melafazhkan Allahu Akbar dengan bahasa arab boleh di terjemah ke dalam bahasa apa saja dan wajib melaksanakan takbiratul ikhram bersamaan dengan niat, d. Membaca surat Al- Fatihah dalam sholat hukumnya wajib. Sedangkan bagi mereka yang tidak bisa membaca surat fatihah, seperti seorang muallaf maka boleh baginya mengganti dengan bacaan lain seperti tujuh ayat dari Al- qur'an, zikir atau tidak bisa apa-apa maka ia harus diam kira-kira lamanya bacaan fatihah, e. Ruku' dengan thuma'ninah, rukuk terlaksana dengan membungkukan tubuh di mana ke dua tangan mencapai kedua lutut. Dalam hal ini di haruskan thuma'ninah artinya berhenti dengan tenang yang jangka waktunya oleh ulama ditaksirkan sekurang-kurangnya selama membaca tasbih, f. I'tidal dengan thuma'ninah, g. Sujud dua kali dengan thuma'ninah, h. Duduk antara dua sujud dengan thuma'ninah, paling sedikitnya adalah diam setelah bergerakny anggota badan, sedangkan yang lebih utama adalah mengisi diam setelah bergerakny anggota badan dengan do'a yang sudah masyhur, i. Duduk tahiyat akhir dengan thuma'ninah, Membaca do'a tasyahud akhir, Membaca sholawat Nabi pada tasyahud akhir, j. Membaca salam yang pertama, sedangkan salam yang kedua





setelah mengangkat kedua tangan setinggi telinga kemudian tangan harus ke bawah dan pandangan mata tertuju pada tempat sujud (sajadah), e. Sujud, yaitu meletakkan kedua lutut, telapak kaki didirikan di atas ujung jari kaki kemudian di tegakkan berdiri menghadap kiblat, pada waktu sujud wajah, dahi dan hidung menyentuh tanah/lantai/sajadah, sedangkan kedua tangan terletak di sisi kepala. Jari-jari tangan menempel di tempat sujud dihadapkan lurus ke kiblat melekat di lantai jadi yang sujud adalah tujuh anggota badan, f. Duduk antara dua sujud (duduk iftirasy) yaitu duduk dua kaki dengan cara telapak kaki kiri di duduki kaki kanan dan telapak kaki kanan berdiri tegak kemudian didirikan jari-jarinya dan ke dua telapak tangan di atas lutut kemudian sujud lagi dan terus berdiri. g. Duduk tasyahud awal yaitu duduk seperti duduk antara dua sujud, kemudian tangan kanan megenggam jari kelingking dan jari manis menautkan jari tengah dan ibu jari, kemudian meluruskan jari telunjuk ke arah kiblat, h. Duduk tasyahud akhir di sebut duduk tawaruk yaitu dengan cara telapak kaki kiri di jalurkan di bawah betis kaki kanan dan mengarah ke kiblat, telapak kaki kanan berdiri tegak serta jari-jari kaki kanan menekan ke lantai menghadapkiblat, i. Salam yaitu gerakan menoleh ke kanan dan ke kiri, badan menghadap kiblat, sampai kelihatan arah belakang (Tim KKG, 2006).



rencanakan. Efektifitas dapat di jadikan barometer untuk mengukur keberhasilan pendidikan

Demi untuk memberikan kemudahan bagi siswanya maka seorang guru harus bisa memilih sebuah media yang sesuai dengan pokok bahasannya (sholat) yaitu multimedia.

Keefektifan dalam penggunaan media meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut informasi pengajaran di serap oleh anak didik dengan optimal, sehingga menimbulkan perubahan tingkah lakunya. Ada media yang di pandang sangat efektif untuk mencapai tujuan, namun proses pencapaiannya tidak efisien, baik dalam pengadaannya maupun di dalam penggunaannya. Demikian pula ada media yang efisien dalam pengadaannya atau penggunaannya, namun tidak efektif dalam pencapaian hasilnya.

Dengan demikian dapat diambil kesimpulan mengenai efektifitas penggunaan multimedia pada pembelajaran sholat adalah suatu usaha, sejauh mana usaha dalam pembelajaran dengan menggunakan alat bantu (media) dalam pencapaian suatu tujuan yang telah direncanakan. Sebagai tolak ukur dalam pembelajaran ini adalah kefahaman siswa dalam menerima materi pelajaran.

Sebagai mana telah di ketau bahwa penelitian yang berkaitan dengan masalah penggunaan media pada pembelajaran sholat juga pernah di kaji dan di analisis oleh peneliti-peneliti sebelumnya dalam penelitiannya yaitu: penelitian Siti Umami, 2009 dalam skripsinya dengan

judul Pengaruh Media Pembelajaran VCD terhadap Prestasi pembelajaran sholat Kelas VII MTsN Bantul Kota Tahun Ajaran 2008/2009. Penelitian tersebut merupakan penelitian kuantitatif dengan metode quasi eksperimen, yang menerapkan media VCD dalam pembelajaran shalat jamaah. Hasilnya menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata prestasi kelompok siswa eksperimen dengan kelompok siswa kontrol (yang tidak diperlakukan eksperimen). Penelitian Fuadi Aziz, 2008 dalam skripsinya yang berjudul Penggunaan Multimedia Berbasis Komputer sebagai Upaya untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sholat Siswa Kelas IX D SMP N 2 Temon. Hasilnya menunjukkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar Sholat yang tampak pada keaktifan dan perhatian dalam menyimak penjelasan guru melalui media berbasis komputer. Begitu juga penelitiannya Zaqqi Qudsi Kurniawan, 2009 dalam skripsinya yang berjudul Penerapan Multimedia Kits VCD (Video Compact Disk) sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sholat di Kelas VIII A Madrasah Muhammadiyah Wates Kulon Progo. Hasilnya menunjukkan bahwa ada peningkatan motivasi belajar peserta didik yang signifikan dengan penerapan multimedia kits VCD dalam pembelajaran Sholat.

Adapun tujuan akhir setelah pelaksanaan proses belajar mengajar ini adalah sebagai berikut: 1. Kognitif: dapat meningkatkan kualitas ibadahnya, dapat bertingkah laku dengan baik dan sopan, 2. Afektif: siswa dapat





